

**3 PEŁNE
WERSJE**

■ **PIRACI NOWEGO ŚWIATA** ■ **TOMB RAIDER II**
■ **ZEMSTA KUJONA**

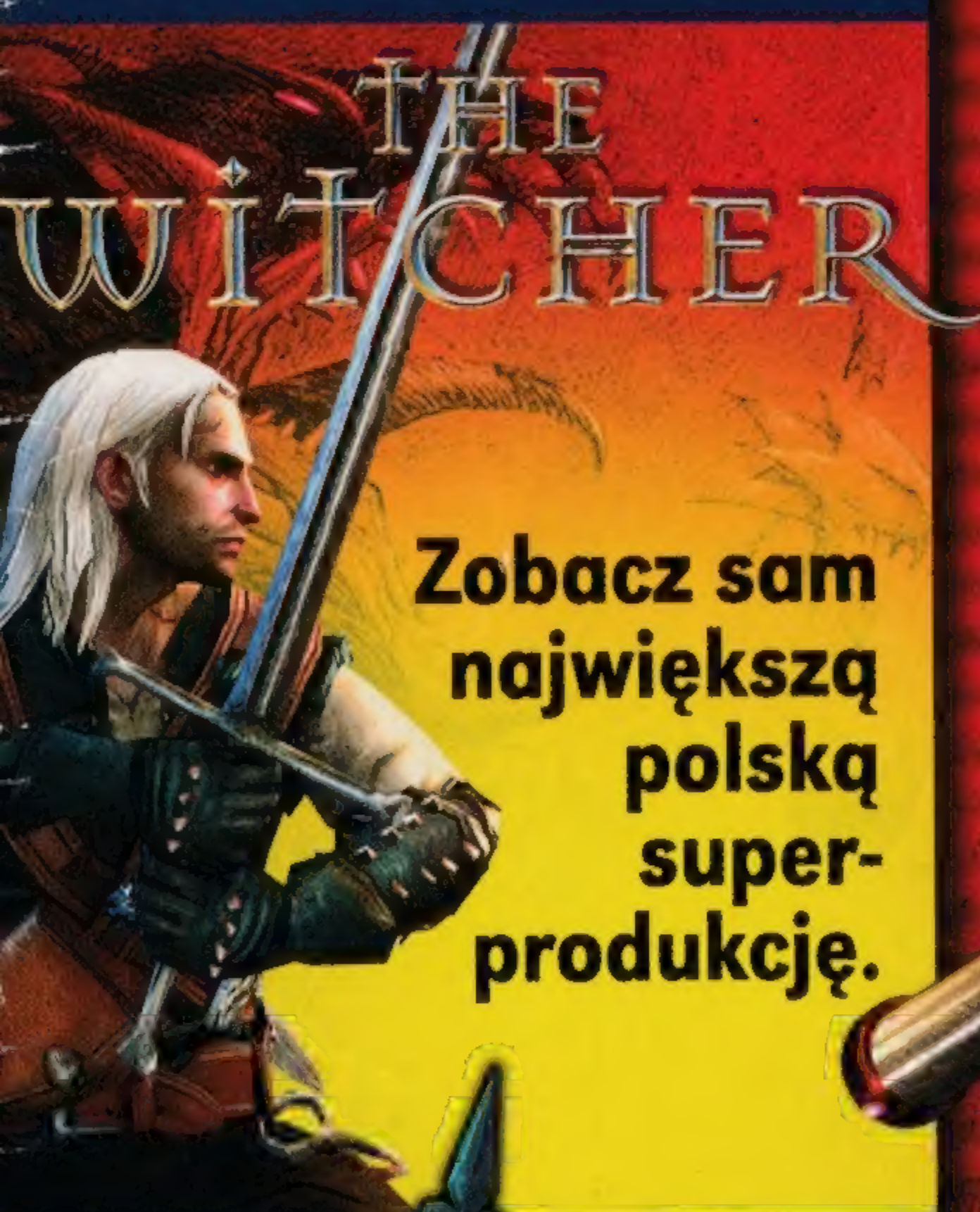
CLICK!

Numer 6/2005



BATTLEFIELD 2

To będzie najlepszy
sieciowy FPS roku.
My w niego graliśmy!



THE WITCHER

Zobacz sam
największą
polską
super-
produkcję.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC



Poczuj moc
i magię –
widzieliśmy
grywalną
wersję
nowych
hirołsów!



odkrywamy
NAJWIĘKSZE SEKRETY
Blood Rayne 2!

pierwsza recenzja
w Polsce

Testujemy
najstraszniejsze gry wiosny!

COLD FEAR

ObsCure

INDEX: 351555

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558

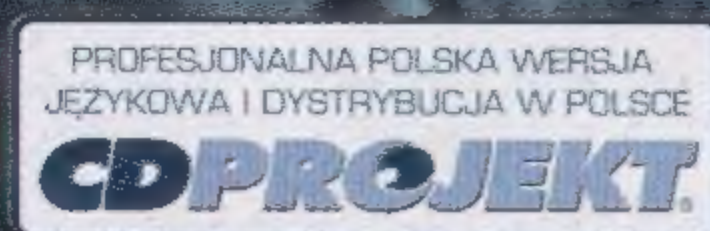


CENA: 6,50 zł

TERAZ TYLKO
6,50 zł
(w tym 7% VAT)

GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZA, SWAT WKRACZA DO AKCJI

JUŻ W SPRZEDAŻY!



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra, the Sierra logo, SWAT and the SWAT logo are trademarks or registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Developed exclusively by Irrational Games. Developer Modifications Copyright © 2005 Irrational Games. Benelli product images, product names, trademarks and logos used with permission from Benelli USA, Inc. <http://www.benelliusa.com>. COLT, COLT (STYLIZED "C"), COLT M16, COLT M4, COLT M203, COLT 1991A1, COLT 1911, COLT 1911A1, and AR-15 (in combination and/or alone) are registered and/or common law trademarks of New Colt Holding Corp. or Colt's Mfg. Co., Inc. These trademarks and any trade dress associated with these weapons are used with permission of its owners. All rights reserved. Havok.com™ © Copyright 1999-2005 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. NVIDIA and GeForce are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.



Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!

Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*! Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa - teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie:

<http://swat.cdprojekt.info>

* Replika AEG MP5A2

Sponsorem jest sklep internetowy

MILITARYAREA.PL

MILITARNA STREFA

paintball.com.pl



SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



ZAPOWIEDZI

Wiedźmin	08
187 Ride or Die	10
Heroes of Might & Magic V	12
Tom Clancy's Ghost Recon 3	14
Prince of Persia: Kindred Blades	16
The Movies	18
Rome: Total War – BI	19
Stubbs the Zombie	20
Battlefield 2	22
Newsy	24



Battlefield 2

s. 22

TEMAT NUMERU

Blood Rayne 2 28
Wydatny biust, opięte lateksem pośladki, dwa śmierniczące ostrza i... Przeczytaj, co sądzą o drugiej części przygód ponętnej dhampirzycy!



Blood Rayne 2

s. 28

RECENZJE

LEGO Star Wars	32
Sudeki	34
Obscure	36
Cold Fear	38
Statek widmo rzucany falami budzi strach. Obecność umarłaków na jego pokładzie budzi strach jeszcze większy. A odległość między punktami zapisu gry budzi... Czytaj w naszej recenzji!	
Driv3r	40
Ta gra kosztowała tyle, ile wynosi roczny budżet niewielkiego afrykańskiego państewka. Hmm... Osobiście wolilibyśmy spędzić rok w niewielkim afrykańskim państewku niż tydzień z Driv3rem.	
Doom 3: Resurrection	42
Championship Manager 5	44
Niestety – zmiana developera nie wpłynęła dobrze na kultową serię piłkarskich menedżerów...	
Act of War	46
Street Racing Syndicate	48



Cold Fear

s. 38

PORADNIK

Settlers V	50
Playboy: The Mansion	54
Budowanie medialnego imperium nie idzie ci zbyt dobrze? Zajrzyj do naszej solucji. Kragłości na pewno nie zabraknie!	



Playboy: The Mansion

s. 54

NIE TYLKO GRY

Procesory na start!	60
Porównujemy procesory firm Intel i AMD – z nami wybierzesz najlepszy układ dla swojego domowego zestawu komputerowego.	
Nowości sprzętowe	62

DZIAŁY STAŁE

Spis treści	04
Co na CD?	06
Listy	66

Cena nam spadła!

Wraz z wiosną (zawsze warto zacząć od wiosny, bo wiosnę wszyscy lubią) w magazynie Click! nastąpiły zmiany. W sumie niewielkie, ale chyba całkiem wartościowe – płacąc w kiosku za ten numer pisma, na pewno zwróciliście uwagę, że teraz kosztujemy tylko 6,50 zł. Nie znaczy to wcale, że „wytaniamy” – wciąż mamy (i będziemy mieć) co najmniej 68 stron, wciąż będziemy dawać dwie płyty z pełnymi wersjami gier i tyłoma dodatkami, ile uda nam się na nich zmieścić, wciąż będziemy dostarczać jak najwięcej rzetelnych, aktualnych, jeszcze gorących informacji o grach.

Tak jak i w tym numerze. Udało nam się zdobyć – szybciej niż pozostałym redakcjom – recenzowalną wersję gry akcji Blood Rayne 2, jako pierwsi graliśmy w Battlefielda 2, najszybciej recenzujemy też Championship Managera 5 i LEGO Star Wars. Odwiedziliśmy także studio CD Projekt Red, gdzie na własne oczy mogliśmy przekonać się, że polska growa superprodukcja Wiedźmin jest rzeczywiście super!

Poza tym mamy również poradnik do Settlersów V, solucję do Playboy: The Mansion, mnóstwo zapowiedzi i newsów, trzy pełne wersje gier oraz kilka atrakcyjnych konkursów. To chyba całkiem niezła propozycja za 6,50 zł, prawda?

Redakcja

**Następny Click
w sprzedaży już
14 czerwca!**

A w nim (niemal) na pewno:
• obszerna relacja z targów E3
• recenzje gier: Close Combat: First to Fight, Stolen i Twierdza 2
• solucja do Cold Fear oraz wiele innych niespodzianek!



KONKURSY

Gry Empire Earth II	25
Gry Championship Manager 5	45
Gry Settlers V	52
Sprzęt Trust, Apollo Multimedia	62
Mamy do oddania klawiatury, joypady i myszki!!!	



Książki wydawnictwa MAG 63

www.PLAY.PL



www.PLAY.PL



www.PLAY.PL



STANDARD

26 KM



Weekend

33 KM



BINOCLE

48 KM



PICKUP

54 KM



BIS SPORT

65 KM



TOXIC

71 KM



KABRIO

80 KM

SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!



5 pełnych wersji!



POLECA
telewizja

itv

POLECA
INTERIA.PL
www.interia.pl



28 torów + 10 Malców = Orgazm

DEMO w miesięczniku
GAMER 2-3/05
4,90zł w kiosku!

Oraz na:
GAMERANKING.PL

Od 25 kwietnia
w sklepach
i kioskach.



122 KM



105 KM

19⁹⁰
zł

2CD



KAJKO I KOKOSZ
Szkoła Latania
Pełna wersja
gry oparta
na komiksie

19⁹⁰
zł

Dodatkowo 2 pełne wersje:
SPIDI LICZY oraz Internet Niania



Płyta AUDIO - 21 kawałków!
eXTATIC - Electric City

- Ponad 70 minut TECHNO-TRANCE-ELECTRO.
- Zawiera "WALK ALONE"
- Szukaj w swoim kiosku: Clubbing CD 2 2005



WYTNIJ!



Na płycie dodatkowo:
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005

19⁹⁰
zł

GRY TAŃSZE NIŻ

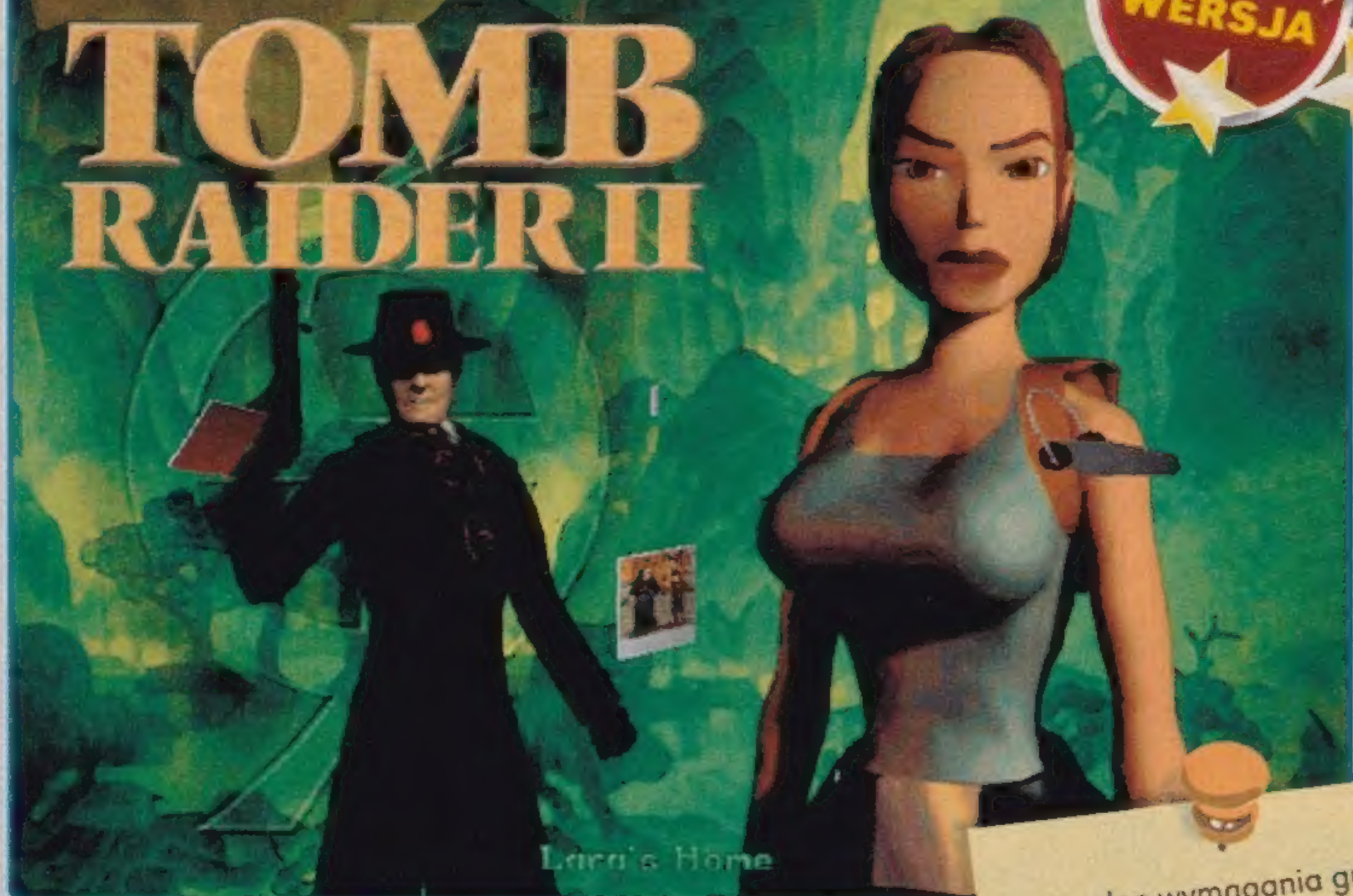
Kradzione



www.PLAY.PL

TOMB RAIDER II

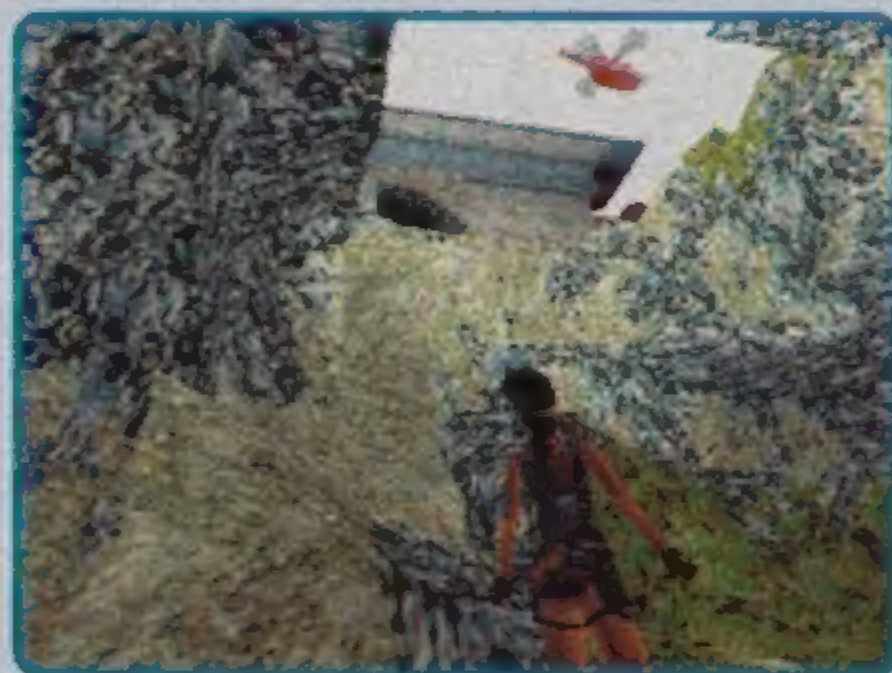
PEŁNA
WERSJA



Minimalne wymagania gry
Tomb Raider II:
procesor 90 MHz, 16 MB
pamięci RAM, karta gra-
ficzna z minimum 2 MB
pamięci, system operacyjny
WIN 9x/2000/XP.

Ach, Lara Croft!!! Ta dziewczyna dała nam nieźle w kość. Wpierw, kiedy wszyscy kochaliśmy się w jej krągłych kształtach i kociej zręczności, niejednen z nas musiał tłumaczyć swoim matkom, żonom i kochankom, że nie muszą czuć się zagrożone, a te godziny spędzone w nocy przed ekranem monitora to „naprawdę nic takiego”. Potem, kiedy atrybuty Lary zaczęły nabierać niepokojących rozmiarów, zaczęliśmy obawiać się o zdrowie (kręgosłup!!!) pani archeolog, coraz mniejszą uwagę zwracając na gry z cyklu Tomb Raider. Wreszcie, **niejedno męskie serce pękło, gdy Lara objawiła się nam jako Anioł Ciemności.**

My przypominamy wam jednak grę, która uważana jest za najlepszą z dotychczasowych części serii. Upływ czasu zrobił swoje – Tomb Raider II wygląda gorzej niż produkcje wydawane obecnie, ale grywalności na pewno mu nie brakuje. **Wejdź w obciste szorty uroczej Lary i odnajdź zaginiony sztylet Xian!** Przekonasz się sam, że panna Croft starzeje się nie jak kobiety, a jak wino – im starsza, tym lepsza!



ZEMSTA KUJONA

PEŁNA
WERSJA



Matury i egzaminy za nami, nerwy i emocje – także te negatywne – niekoniecznie. Jeśli nauka nie szła ci ostatnio, jak powinna, a oceny zbierałeś takie jak Driv3r, odpal Zemstę Kujona. Szkoła przestanie ci się źle kojarzyć, kiedy na jej korytarzach zapanuje chaos wywołany twoją ręką – załóż więc obuwie na zmianę i zacznij demolować przyrządy, ciągać dziewczyny za warkoczki i podkładać pinezki nauczycielom. **Po co zdawać do następnej klasy, kiedy można po prostu puścić ją z dymem?**

Piraci Nowego Świata

PEŁNA
WERSJA



Minimalne wymagania gry
Piraci Nowego Świata:
procesor 450 MHz, 64 MB pamięci
RAM, karta graficzna z minimum
16 MB pamięci, system operacyjny
WIN 9x/2000/XP.

Ahoj, wesółą przygodo! Egzotyczne miejsca, fascynujące przygody, morskie potyczki i mistrzostwo we władaniu szpadą to rzeczy, którymi pasjonuje się większość dorastających chłopaków, z wypiekami na twarzy czytających podróżnicze książki Rafaela Sabatini czy Roberta Louisa Stevensona. Kiedy ci sami chłopcy stają się „dorosłymi” użytkownikami komputerów, realizują swoje fantazje w wirtualnym świecie (mam nadzieję, że nie chodzi tu o strony XXX – Rednecz).

Piraci Nowego Świata – gra znana również pod tytułem Tortuga – to produkcja, która pozwala wziąć udział w przygodach podłych, choć dzielnych korsarzy. **Stajesz w niej na czele bandy rzezimieszków, która na wodach otaczających karaibskie wysepki łupi bogatych hiszpańskich – i nie tylko – handlarzy.** Będzie rum, drewniane nogi i gadające papugi, a do tego dziesiątki morskich bitew. Emocji więc na pewno nie zabraknie!!!



Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!”

Zawartość płyt CLICK! 06/2005

CD1

• PEŁNE WERSJE:

Piraci Nowego Świata
Tomb Raider II
Zemsta Kujona

• FILMY:

Stubbs the Zombie

• TAPETY:

Act of War
Blood Rayne 2
Driv3r
LEGO Star Wars
Sudeki

CD2

• WERSJE DEMO:

Championship Manager 5
House of the Dead III
LEGO Star Wars
ObsCure

>>> SUPER TOWARY W SUPER CENIE! <<<

72950

2.44zł

Tapety

RUUT1017	RUUT0211	RUUT1230	RUUT1928	RUUT1633	RUUT0073	RUUT0994	RUUT1922	RUUT1869	RUUT0436
RUUT0737	RUUT1923	RUUT1732	RUUT1847	RUUT0986	RUUT0970	RUUT0707	RUUT0960	RUUT1627	RUUT1246
RUUT1309	RUUT1674	RUUT1367	RUUT1098	RUUT1106	RUUT0866	RUUT0680	RUUT1891	RUUT1328	RUUT0101

UWAGA !!! KONKURS !!! Do wygrania skuter !!!

Dodatkowe informacje
o Turnieju pod adresem
www.papla.pl/speed
oraz wap.papla.pl/speed

jesteś najszybszy? udowodnij to w turnieju
motobi wilga tour

Speedway
nagrody
skuter Wilga 50
3 zestawy POP z telefonem Nokia 3100
1000 gier Delta Corps na komórkę

Gry dostępne dla telefonów: Nokia: N3, N4, N5, N6; Motorola: M2, M3; Siemens: S4, S7, S8; Sony Ericsson: E7; Sharp: H1

break point

jak grać?

1. Pobierz grę Speedway, wysyłając pod numer 79950 SMS-a o treści RUUSPEED. 2. W czasie Eliminacji (od 16.04.2005 do 13.06.2005) zapisz na serwerze swoje najlepsze czasy przejazdów na torach w Kopenhadze, Goeteborgu, Hamar i Sztokholmie, wybierając w menu opcję WYŚLIJ CIEN. 3. W dniu 14 czerwca do 16 najlepszych graczy wyślemy SMS, w którym potwierdzimy awans do Czwierćfinałów i prześlemy dalsze instrukcje. 4. Final rozegramy 16 czerwca.

Gry Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

WAR MONSTER

Kod: RUUJ0558
pod nr 79590

Stan do walki z
Goblinami i
wyruszyć na
ratunek Quotasi!

Nokia: N3, N4, N5, N6;
Siemens: S5; Motorola: M3;
Sony Ericsson: E7, T630; Sharp: H1, H2

6.10zł

RACING LEGION

Kod: RUUJ0559
pod nr 79590

Przejmij kontrolę
nad rozgrywanym do
czerwoności
sportowym
samochodem

Nokia: N3, N4, N5, N6;
Siemens: S5; Motorola: M3;
Sony Ericsson: E7, T610; Sharp: H1, H2

6.10zł

CONFLICT VIETNAM

Kod: RUUJ0562
pod nr 79590

W grze Conflict Vietnam
stajesz na czele garstki
żołnierzy,
którzy zostali odcięci od
reszty swojego oddziału

Nokia: N3, N4, N5, N6; Motorola: M3;
Siemens: S5; Samsung: A7

6.10zł

A.T.M.S

W grze AIMS
zasiadasz za
sterami
ekstremalnie
śmiercionośnego
helikoptera Apacz

Kod: RUUJ0455 pod nr 79590
Nokia: N4, N5, N6; Siemens: S7, S8, S9;
Motorola: M2, M3; Sony Ericsson: E7

6.10zł

Echelon Wing

Kod: RUUJ0378
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N5, N6
Samsung: A2, A7
Motorola: V300
Sony Ericsson: T610

2.44zł

Wikky

Kod: RUUJ0575
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sharp: H1, H2
Sony Ericsson: E7

2.44zł

Pot Shots

Kod: RUUJ0571
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sony Ericsson: E7
Sharp: H1, H2

2.44zł

Castle Nasty

Kod: RUUJ0568
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sharp: H1, H2
Sony Ericsson: E7

2.44zł

Incoming

Kod: RUUJ0232
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N6
Siemens: S5
Sony Ericsson: E7

2.44zł

Czatu na Papli!
taniej niż SMSami

- rozmawiaj grupowo i... sam na sam
- flirtuj i randkuj
- gadaj z ludźmi z innych komunikatorów

Wyslij tylko jednego SMSa i gadaj do woli

Przylacz się!

TERAZ GRATIS DO KAŻDEJ GRY

komunikator.papla.pl

Eggs

Kod: RUUJ0529
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N6
Siemens: S4, MC60
Motorola: T720

2.44zł

Done in 50 seconds

Kod: RUUJ0528
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N7, N9
Siemens: S5
Sony Ericsson: T610
Samsung: A2, A7

2.44zł

Cave 2

Kod: RUUJ0525
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N6
Motorola: M7

2.44zł

Real Soccer

Kod: RUUJ0546
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N5, N6

2.44zł

Banana Bouncer

Kod: RUUJ0029
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N6
Siemens: S5

2.44zł

Supercharged Costal

Kod: RUUJ0577
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N5, N6
Sharp: H2

2.44zł

Anti-Terrorist Unit 2

Kod: RUUJ0209
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N6

2.44zł

Air Raid 2

Kod: RUUJ0338
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N3, N4, N5, N6

2.44zł

Halloween Shooter

Kod: RUUJ0535
pod nr 72950 (2,44zł)

Nokia: N4, N6
Motorola: M7

2.44zł

Dangerous Road

Kod: RUUJ0578
pod nr 79590 (2,44zł)

Nokia: N4, N6

6.10zł

Deep Patrol

Kod: RUUJ0579
pod nr 79590 (6,10zł)

Nokia: N4, N6

6.10zł

Galactic Rebellion

Kod: RUUJ0580
pod nr 79590 (6,10zł)

Nokia: N4, N5, N6

6.10zł

NOKIA: N3: 3510i, 8910i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6250, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage
SIEMENS: S5: S55, S55i, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; MOTOROLA: M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i);
SONY ERICSSON: E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; SAMSUNG: A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700; SHARP: H1: G10i; H2: G120, G130

Jak pobrać na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyslij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RUUP0411 dla numeru 601234567, wyslij pod numer 72950 SMS-a o treści: RUUP0411 601234567. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. RUUP0411 601234567: To melodia dla Ciebie!
Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72950 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 79950 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT, 79950 - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. Pamiętaj: aby pobrać polifonię, tapetę lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas pomoc@papla.pl

ściągać

Za każdy element który zamówisz z dowolnej reklamy Papli w czasie trwania promocji otrzymasz 10 pkt. Dodatkowe 3 pkt zdobędziesz grając na WAPie w krótkim quizie. Nagrody otrzymają osoby z najwyższą punktacją.

wygrywać

> notebook Aristo > kamery Canon MV700 > playery mp3 1GB



info na www.papla.pl i wap.papla.pl
promocja trwa do 31 maja 2005 roku

Dzwonki 2.44zł 72950

TOPHITY **POLI** **MONO**

50 Cent "Candy Shop"	RUUP0698	RUUZN1123
Verba "Pamiętasz"	RUUP0697	RUUZN1122
Sarah Connor "From Zero To Hero"	RUUP0680	RUUZN1104
Linkin Park & Jay-Z "Numb"	RUUP0404	RUUZN0819
Within Temptation "Stand My Ground"	RUUP0672	RUUZN1111
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	RUUP0675	RUUZN1108
Sisters "My Music"	RUUP0679	RUUZN1103
Groove Coverage "Runaway"	RUUP0661	RUUZN1097
Alcazar "Physical"	RUUP0655	RUUZN1092
Peja "Kur***kie życie"	RUUP0667	RUUZN1100
Gwen Stefani "Rich Girl"	RUUP0638	RUUZN1074
K-moro "Femme Like U"	RUUP0511	RUUZN1052
O.S.T.R "Odyskamy HipHop"	RUUP0632	RUUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RUUP0642	RUUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken ..."	RUUP0649	RUUZN1079
Britney Spears "Do Something"	RUUP0651	RUUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RUUP0643	RUUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RUUP0569	RUUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	RUUP0589	RUUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RUUP0597	RUUZN1036
Rammstein "America"	RUUP0472	RUUZN2478
Mandaryna "Here I Go Again"	RUUP0471	RUUZN0986
Danzel "Pump It Up"	RUUP0557	RUUZN1013
Blue Lagoon "Do You Really Want To ..."	RUUP0693	RUUZN1115
Ashanti "Only You"	RUUP0694	RUUZN1114

NOWOSCI **POLI** **MONO**

Eminem "Mockingbird"	RUUP0704	RUUZN1129
Papa Dance "Czorny śnieg"	RUUP0705	RUUZN1130
Ivan i Delfin "Czarna dziewczyna"	RUUP0695	RUUZN1120
Rammstein "Keine Lust"	RUUP0696	RUUZN1121
Dezire "Glucha"	RUUP0691	RUUZN1116
Kasia Kowalska "Prowadź mnie"	RUUP0688	RUUZN1117
Korn "Another Brick In The Wall"	RUUP0687	RUUZN1118
Nelly Furtado "Explode"	RUUP0685	RUUZN1119
Vanilla Ninja "I Know"	RUUP0673	RUUZN1110
Red Carpet "Alright"	RUUP0668	RUUZN1112
Olga & M. Ameer "Romeo and Juliet"	RUUP0666	RUUZN1113
Snoop Dogg & P. Williams "Let's Get ..."	RUUP0677	RUUZN1102
Plocebo "Twenty Years"	RUUP0611	RUUZN1105
Peja "Co Cie boli"	RUUP0682	RUUZN1106
Outkast "Ghetto Music"	RUUP0683	RUUZN1107
Faithless "Miss U Less, See U More"	RUUP0660	RUUZN1096
Starsailor "Four On The Floor"	RUUP0670	RUUZN1101
Afropeans "Better Things"	RUUP0653	RUUZN1083
Courtney Love "Mono"	RUUP0650	RUUZN1084
Dirty Vegas "Walk Into The Sun"	RUUP0641	RUUZN1086
Gerri Halliwell "Ride It"	RUUP0639	RUUZN1089
Jojo "Baby It's You"	RUUP0629	RUUZN1090
Fatboy Slim "Wonderful Night"	RUUP0625	RUUZN1091
Gwen Stefani "What You Waiting For"	RUUP0596	RUUZN1048
The Streets "Blinded By The Lights"	RUUP0611	RUUZN1050
Blue Lagoon "Break My Stride"	RUUP0618	RUUZN1054
United Nations "Out of Touch"	RUUP0645	RUUZN1075

HIPHOP **POLI** **MONO**

Usher "Caught Up"	RUUP0674	RUUZN1109
D12 "How Come"	RUUP0392	RUUZN0985
Kodex & WWO "Każdy Ponad Każdym"	RUUP0433	RUUZN0982
Mor W.A. "Dla Słuchaczy"	RUUP0420	RUUZN0990
Eminem "Just Lose It"	RUUP0513	RUUZN1012
Kelis "Trick Me"	RUUP0414	RUUZN0953
Pezet Noon "Szósty zmysł"	RUUP0572	RUUZN1029
Parešlow "Dawno temu w Ameryce"	RUUP0573	RUUZN1028
Scent "Up And Down"	RUUP0507	RUUZN1027
Kanye West "All Falls Down"	RUUP0520	RUUZN1019

ROZNE **POLI** **MONO**

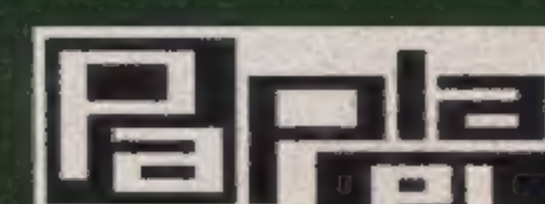
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RUUP0403	RUUZN0820
George Michael "Amazing"	RUUP0312	RUUZN0898
Pink "Trouble"	RUUP0267	RUUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	RUUP0417	RUUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RUUP0490	RUUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RUUP0488	RUUZN2488
Green Day "American Idiot"	RUUP0486	RUUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RUUP0485	RUUZN2485
Nichya "Richya"	RUUP0483	RUUZN2483
Juli "Perfekte Welle"	RUUP0587	RUUZN1045

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyslij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RUUP0576

DZWONKI ZWYKLE (MONO) Wyslij SMS-em kod pod nr 72950:

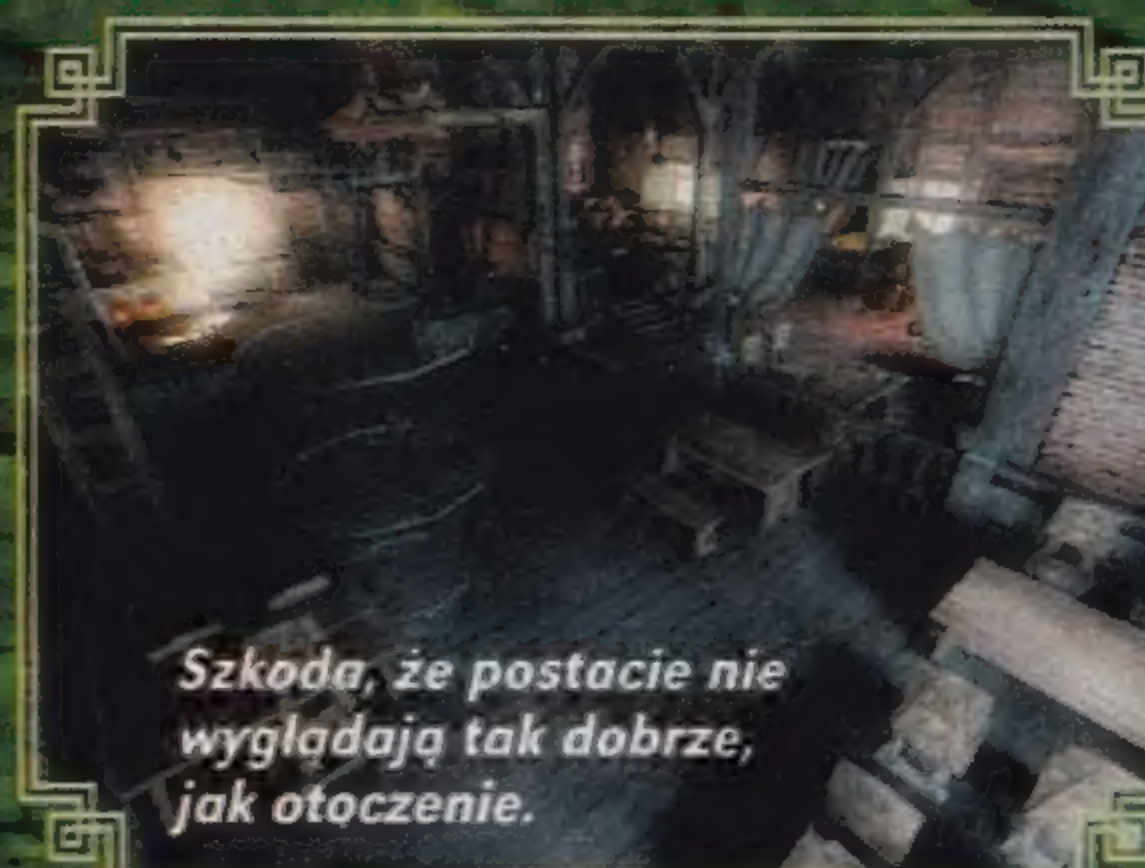
- Nokia - podaj kod z tabeli, np. RUUZN1037
- (Sony)Ericsson - literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RUUZN1037
- Siemens - literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RUUZN1037
- Motorola - literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RUUZN1037

www.papla.pl
wap.papla.pl

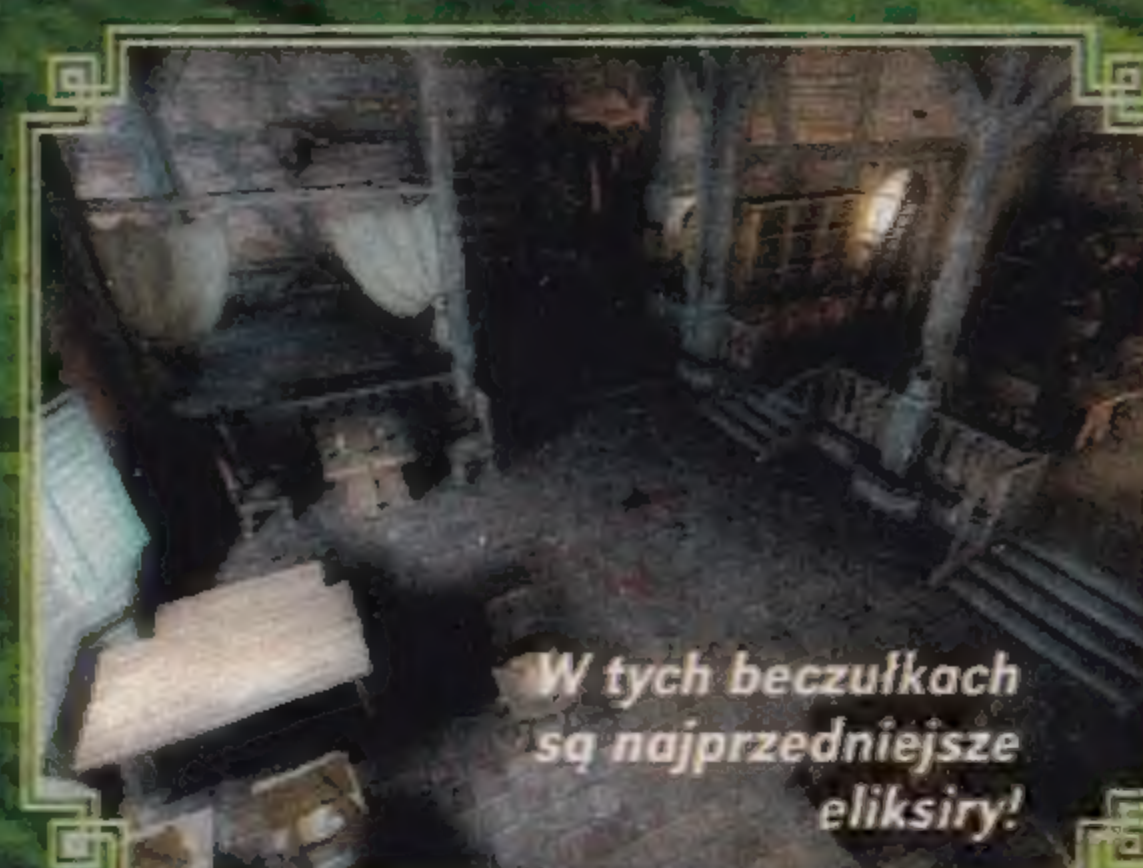


PROMOCJA !!! UWAGA !!! KONKURS !!! UWAGA !!! PROMOCJA !!! UWAGA !!! KONKURS !!! UWAGA !!! PROMOCJA !!! UWAGA !!! KONKURS !!! UWAGA !!!

Trudno o lepszego bohatera dla filmu lub gry niż Geralt z Rivii. Tajemniczy, mroczny, a jednocześnie obdarzony sarkastycznym i błyskotliwym humorem.



Szkoda, że postacie nie wyglądają tak dobrze, jak otoczenie.



W tych beczułkach są najprzedszyjsze eliksiry!

WIEDŹMIN

Miecz Przeznaczenia ma dwa ostrza... Oba dzierży Geralt.

Przyjmuję zakłady. Trzy do jednego na Geralt, kto obstawia?

A ty czemu nie chcesz zostać honorowym krwiodawcą?

Trudno też wyobrazić sobie postać książkową, której legenda byłaby mocniej nadzarpnięta totalnie beznadziejną i żenującą ekranizacją. Dzięki niej **twórcy gry mają ułatwione zadanie. Cokolwiek nie zrobią, efekt ich pracy na pewno będzie tysiąc-krotnie lepszy od filmu.** Bo, nie czujemy się, gorzej już być chyba nie może.

Bohaterem gry Wiedźmin (znanej także jako The Witcher) początkowo nie miał być wcale Geralt, czyli białowłosy postrach wszelkich potworów, którego losy mogłeś poznać, czytając znakomite książki Andrzeja Sapkowskiego. Autorzy poszli jednak po rozum do głowy i zmienili pierwotny zamysł. Było to o tyle trudne, że na kartach powieści, pod koniec piątego tomu, wiedźmin zginął. Dlatego też **gracz, wcielając się w jego rolę, odnajduje bohatera nieprzytomnego, słabego i z zanikiem pamięci.**

Jako że będzie to klasyczny cRPG (z dużą dawką akcji), postać będzie się rozwijać i zyskiwać nowe zdolności. To bardzo naturalne ustępstwo w stosunku do książek, gdzie Geralt był od początku niewiarygodnie dobrym szermierzem, dla którego rozgromienie zwykłych potworów nie stanowiło problemu. W grach takie rozwiązanie nie sprawdziłoby się, więc bohater raz po raz obrywa od przeciwników. **Zanadto przywiązani do fabuły dzieł Sapkowskiego tak czy inaczej muszą ostudzić swój zapał, gdyż historia, którą opowiada gra, nie przedstawia wydarzeń znanych z wiedźmińskiej, książkowej sagi.** Te same pozostaną za to: świat, miejsca i postacie, choć oczywiście nie wszystkie.

Za fabułę w Wiedźminie nie będzie niestety odpowiadał sam Sapkowski, on tylko zatwierdził jej zarys. Tym, którzy odetchnęli teraz z ulgą, muszą niestety zmącić spokój – pisarz ma mniej nabożny stosunek do swojego dzieła niż fani. Dość powiedzieć, że o filmie „Wiedźmin” wypowiadał się pozytywnie. Mimo to można mieć nadzieję, że **scenariusz spisany rękami Jacka Komudy i Macieja Jurewicza będzie obfitował w ciekawe zwroty akcji** (warto dodać, że gra nie będzie liniowa) oraz masę udanych dialogów, którymi proza ASa kipi.

Kocie oczy, wilcze gardło?



Jednym z ciekawszych efektów graficznych jest widzenie w ciemności. Geralt, zwany Szarym Wilkiem, na skutek przeżytych w młodości mutacji zyskał „kocie oczy”, a wraz z nimi możliwość widzenia w ciemności. Red Studio potraktowało zwierzęcy rodowód tej umiejętności dosłownie, więc wiedźmin w ciemnościach nie widzi kolorów.

Choć historia będzie istotnym elementem gry, jej treść stanowią jednak przede wszystkim walki. Na nich też skoncentrowali się autorzy. Tak jak w książce, Geralt nosić będzie zawsze dwa miecze – srebrny na potwory i żelazny na kreatury mniej magiczne, ale znacznie podległe – ludzi (oraz inne stwory nieczułe na srebro). **Walka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili istnieć będzie możliwość włączenia aktywnej pauzy.** Jest ona niezbędna, żeby ustalić, jaką kombinację uderzeń ma wykonać wiedźmin. Sekwencje ciosów możesz wybierać samodzielnie i używać różnych z nich, w zależności od tego, z kim akurat walczysz. **W repertuarze kierowanej postaci znajdziesz również wiedźmińskie znaki,** w tym najpopularniejszy Aard, odpychający przeciwników i elementy otoczenia.

Geralt, było nie było mutant, znany jest z tego, że do twarzy mu z zieloną skórą. Efekt ten możesz wywołać przy pomocy samodzielnie przyrządzonych eliksirów, które normalnych ludzi zabiją, a jemu dają dodatkowe zdolności. Nic za darmo – gdy mikstura przestanie działać, wiedźmin jest bardzo osłabiony, wzrasta poziom trucizny w jego krwi. Możesz go obniżyć, odpoczywając.



Zadanie: znajdź jelenia.

Całą grę daje się obsługiwać tylko za pomocą myszy, choć nie brakuje też pomocnych i ułatwiających życie skrótów klawiszowych. Akcję obserwujesz najczęściej w rzucie izometrycznym, choć czasem, gdy

Jak zacząć AS?

Andrzej Sapkowski (57 lat) zadebiutował pierwszym opowiadaniem o Wiedźminie w czasopiśmie Fantastyka w 1985 roku. Wysłał je na zorganizowany przez czasopismo konkurs, w którym... zajął dopiero trzecie miejsce! Pierwszą nagrodę otrzymał Marek Huberath za opowiadanie pt. „Wróciłeś Sneogg, wiedźmiatko”.



© Elzbieta Lomp



Spójrzcie na okna – czy słońce świeci ze wszystkich stron?

lowymiarowe postaci. Gra ciekawi nieliniowością, dobrze przemyślaną mechaniką rozgrywki, wspaniałą grafiką i do tego okraszona jest cynicznym poczuciem humoru

Za fabułą w Wiedźminie niestety nie będzie odpowiadał sam Sapkowski. Pisarz tylko zatwierdził jej zarys.

jest to wygodniejsze, widok przechodzi do klasycznego TPP. Wiedźmin działać będzie na zmodyfikowanym silniczku Aurora, znanym z Neverwinter Nights. Oba gry nie można jednak porównywać, Wiedźmin prezentuje się po prostu o niebo lepiej. **Szczególnie piękne są lokacje, odwzorowane z niezwykłą szczegółowością.** Wspaniale wygląda również woda, w której wiedźmin brodzić będzie niejednokrotnie. Nieco gorzej póki co wyglądają postacie, co jest szczególnie widoczne przy porównaniu ich z pięknym otoczeniem. Pomimo użycia motion capture również ich ruchy pozostawiają nieco do życzenia.

CD Projekt Red szykuje grę, która zdaje się skazana na sukces. Bardzo **interesujący świat zamieszany jest przez wie-**

głównego bohatera. Z tych składników, bardzo dobrych z osobna, wyjść może jednak zakalec, jeśli autorzy nie poświęcą wystarczająco dużo czasu na testowanie gry i wyważenie proporcji między przygodą a akcją. Mam nadzieję, że czasu oraz chęci nie zabraknie i rodzimy wiedźmin skopie tylko wszystkim płaskim, jednowymiarowym, włochołym hobbitom i całej reszcie zachodniej hałastry. Ot i co!

Wiedźmin

Producent: CD Projekt Red Studio

Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.thewitcher.com/>

Premiera: grudzień 2005

Gatunek: cRPG

znakomity główny bohater • fascynujący świat • moralne wybory

czy fabuła sprostą oczekiwaniom? • animacje mogłyby być lepsze

Gra ma wielki potencjał. Jeśli wszystko zostanie w niej należycie zrealizowane i przetestowane, będzie niewątpliwie naszym czołowym produktem eksportowym.

Autor: Che Collada



MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4 TOTALNA ROZGŁĄKA



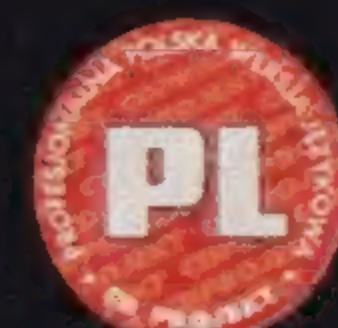
WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI, SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag” i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.



**PREMIERA
LATEM 2005**



PlayStation 2



GENIUS AT PLAY™

© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters” is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozgłaska © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 4 Totalna Rozgłaska są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team 17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. i „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Jeśli nie lubisz modnych ostatnio klimatów w stylu: „yo-elo-gangsta-blanty / moja sztunia ma dwa implanty / ja mam z platyny kajdany i pit bulla / moja ekipa po mieście hula”, to możesz od razu przejść na następną stronę (no, jedną dalej, bo zaraz obok jest reklama – Rednacz).

187 Ride or Die to gra, którą od samego początku tworzą tak, by sprzedawała się w jak największej liczbie egzemplarzy – do normalnej samochodówki dodano więc fabularny wątek przestępczy (by było jak w serii GTA), a co za tym idzie – również możliwość strzelania z samochodów (by było więcej akcji). Do tego dołożono hip-hopową ścieżkę dźwiękową, bo z badań wynika, że to muzyka najczęściej słuchana przez konsolowych graczy – a chociaż gra wyjdzie również na PC, to widać, słychać i czuć, że powstaje ona głównie z myślą o platformach PS2 i Xbox. Żeby nie było, że wszystko robione jest tanim kosztem, do produkcji zatrudniono kilka pomniejszych gwiazdek hip-hopu (raper Guerilla Black) i Hollywood (reżyser Matty Rich, aktor Lorenz Tate). **W pewnym momencie ktoś zorientował się, że do perfekcyjnego bigosu brakuje jeszcze lasek to-pless**, dodano więc i je, zupełnie nadwerężając i tak już kruchą wiarygodność fabuły...

chać i czuć, że powstaje ona głównie z myślą o platformach PS2 i Xbox. Żeby nie było, że wszystko robione jest tanim kosztem, do produkcji zatrudniono kilka pomniejszych gwiazdek hip-hopu (raper Guerilla Black) i Hollywood (reżyser Matty Rich, aktor Lorenz Tate). **W pewnym momencie ktoś zorientował się, że do perfekcyjnego bigosu brakuje jeszcze lasek to-pless**, dodano więc i je, zupełnie nadwerężając i tak już kruchą wiarygodność fabuły...

Rzecz dzieje się współcześnie w Los Angeles w środowisku tzw. „gangstaz”, którzy wiodą swoje przestępcze życie wypełnione łatwymi pieniędzmi, szybkimi samochodami i pięknymi kobietami. Buck, uliczny żołnierz pracujący dla gangstera o pseudonimie Dupree (to jego właśnie gra Guerilla Black), musi stanąć w obronie swojego gangu i terytorium, atakowanych przez typka o ksywie Cortez. Cortez to twarde jakich mało, który buja się po mieście z bandą czterech bardzo drapieżnych kobiet. **Żeby wszyscy byli zadowoleni, każda z lasek ma inny styl – jest więc ostra blondyna, gorąca czekoladka itd., itp.** Kto to widział, żeby takie bzdury wciskać dorosłym ludziom?

Najgorsze jest to, że pod tą całą totalnie kiczowatą i komercyjną otoczką kryje się całkiem niezła gra, która ma szansę zapewnić godziną rozrywkę na co najmniej kilkanaście godzin. Fabuła w stylu gangsta toczy się swoją wytyczoną przez klipy z MTV drogą, a pomiędzy kolejnymi „prawdziwymi ulicznymi dialogami” ma miejsce to, co w 187 Ride or Die najważ-

Pod kiczowatą otoczką kryje się gra, która może zapewnić całkiem godziną rozrywkę.

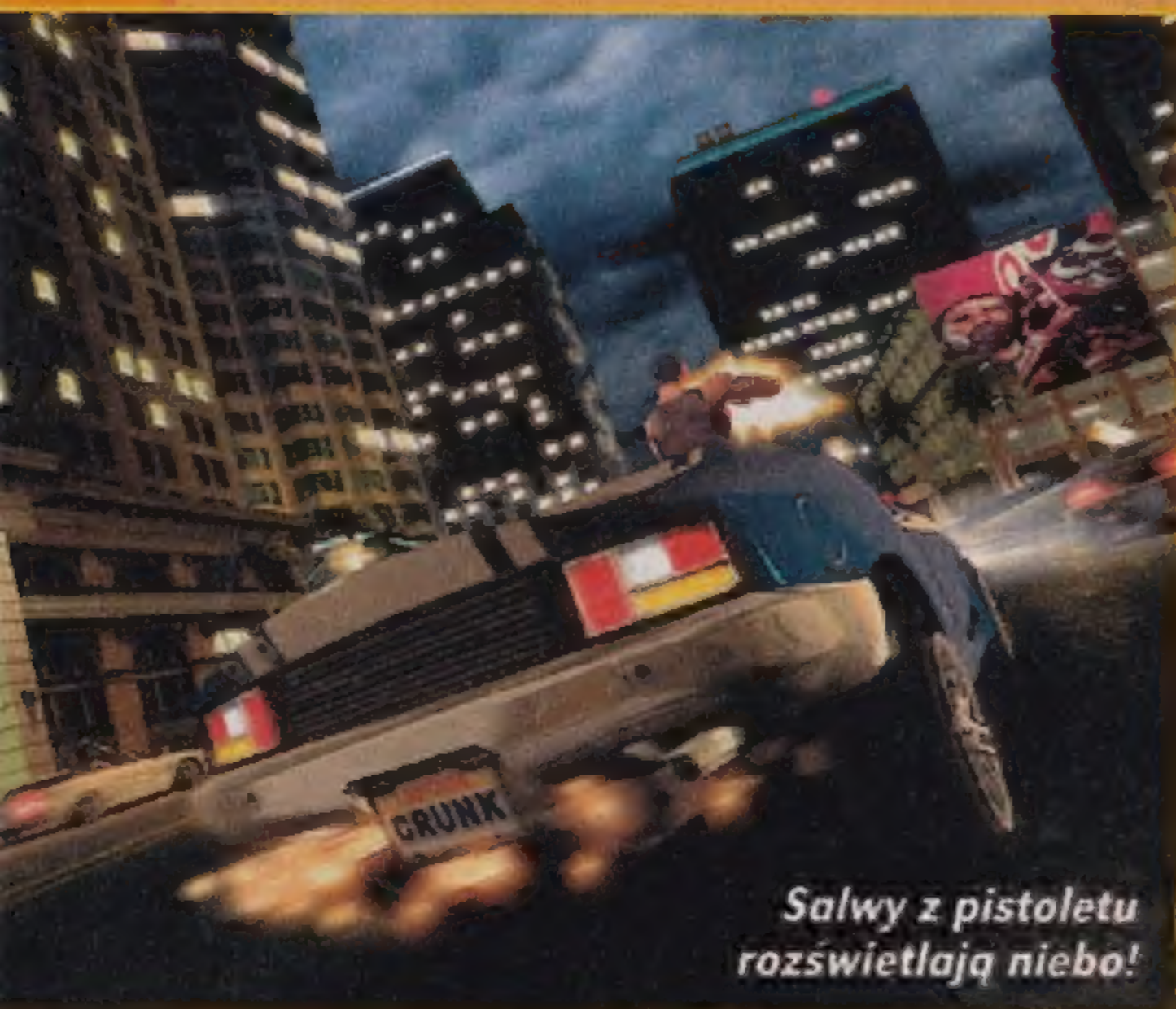
niejsze – jazda po ulicach. **Większość misji w 187 Ride or Die przypomina wyścigi z Need For Speed: Underground**, z tą tylko – małą – różnicą, że jedną ręką prowadzisz auto, a w drugiej trzymasz broń, z której strzelasz do pozostałych kierowców. Dzięki sprytnemu systemowi sterowania i celowania – wychylający się przez szyberdach, **strzelający gangster automatycznie kieruje się w stronę przeciwników** – można sobie dać z tym radę, nawet bez małpiej zręczności ani trików, jakich musieliśmy nauczyć się przy okazji zabawy najnowszej części Drivera (patrz str. 41).

Sposób, w jaki zrealizowano pomysł na połączenie samochodówki

ze strzelanką, zasługuje na wyrazy uznania i stoi na tak wysokim poziomie, że nawet miłośnik koncertów smyczkowych i Teatru Telewizji przeboleje „nastolatwo” fabuły.

Na szczęście w 187 Ride or Die pograć można również, całkowicie ignorując gangsta-historijkę. Twórcy dołożyli do swojej gry kilka dodatkowych trybów zabawy, aktywowanych z poziomu głównego menu (stylizowanego na menu filmu DVD). Tryby te są grywalne zarówno w sieci, jak i w pojedynkę z botami, a ich nazwy – m.in. Death Race, Cop Chase i Assassination – nie pozostawiają wątpliwości, że po równo połączono w nich jazdę ze strzelaniem. Szykuje się naprawdę porządna produkcja, bo mimo bardzo perfidnego schlebienia najniższemu gustowi „pokolenia MTV”, zespół pracujący nad nią nie zapomniał, że najważniejsza jest wysoka grywalność. A tej 187 Ride or Die zdaje się mieć wystarczająco dużo. Yo!

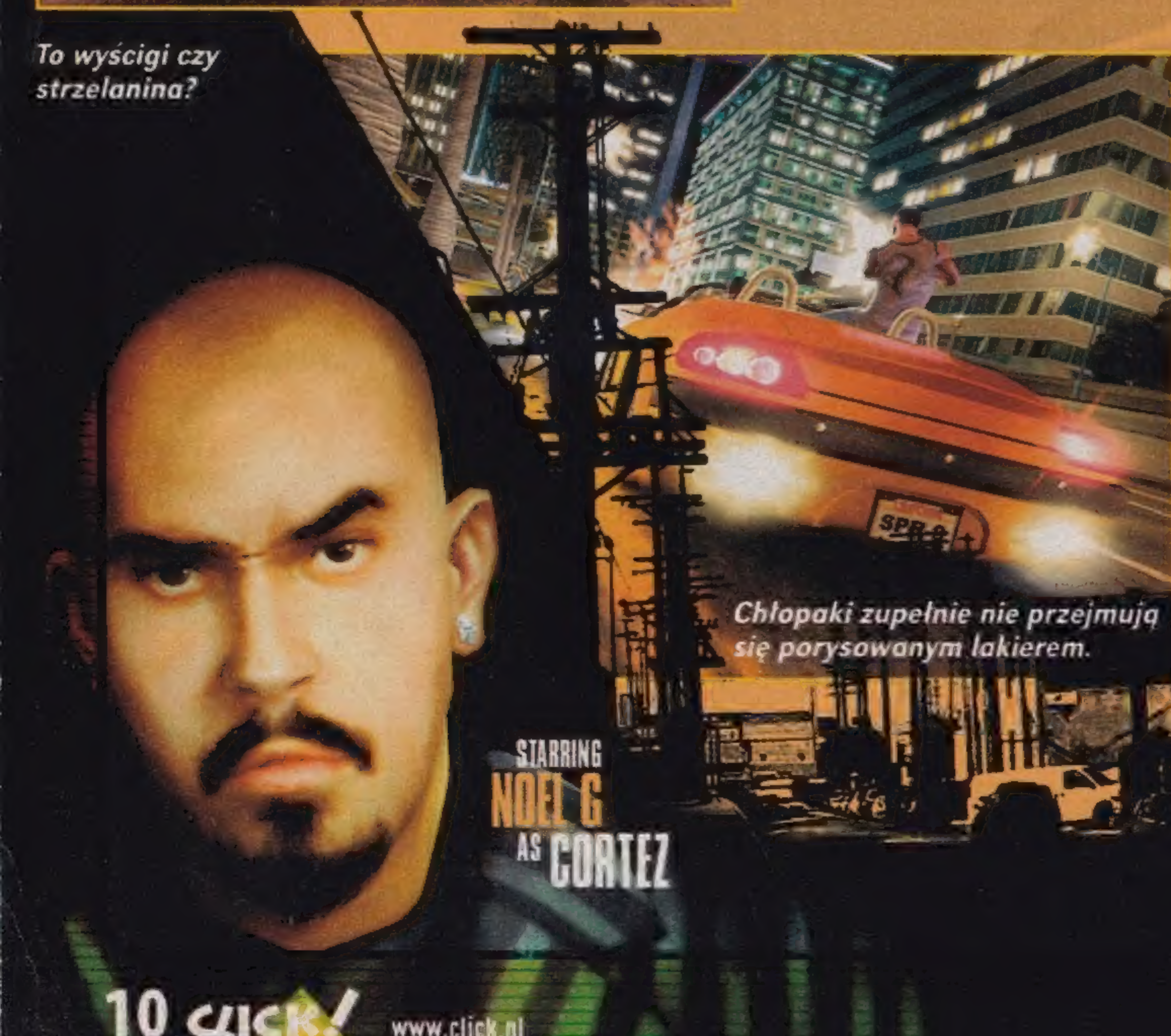
Dupree, czyli raper Guerilla Black.



Salwy z pistoletu rozświetlają niebo!



To wyścigi czy strzelanina?



STARRING
NOEL G.
AS CORTAZ

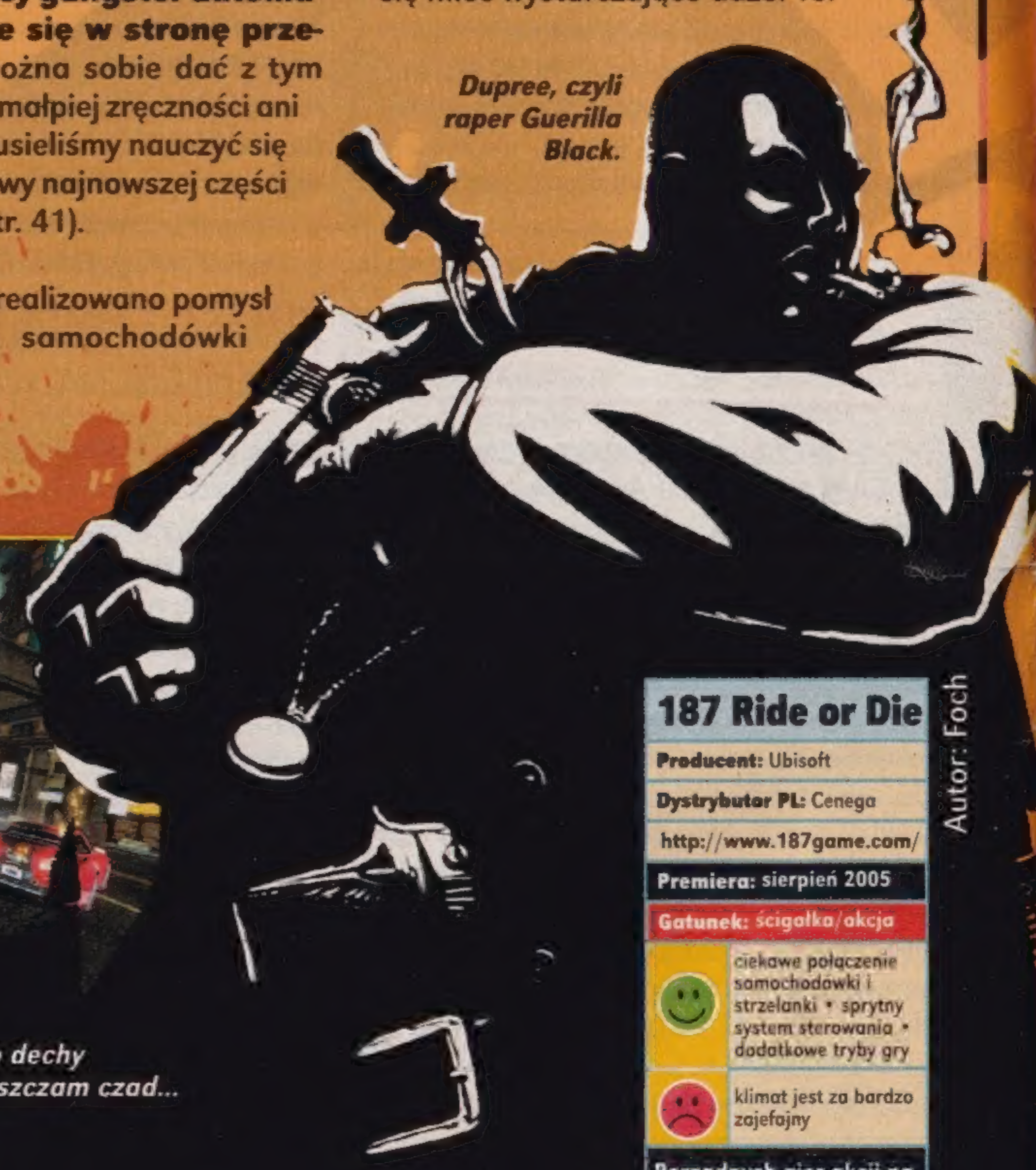
10 click!

www.click.pl

Chłopaki zupełnie nie przejmują się porysowanym lakierem.



Gaz do dechy i wypuszczam czad...



187 Ride or Die

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.187game.com/>

Premiera: sierpień 2005

Gatunek: ściganka/akcja

ciekawe połączenie samochodówki i strzelanki • sprytny system sterowania • dodatkowe tryby gry

klimat jest za bardzo zajefajny

Porządnych gier akcji na PC cały czas brakuje, a 187 Ride or Die to naprawdę pomysłowe połączenie dwóch dynamicznych gatunków. Może być spory hit!

„Frank Castle doskonale opanował katowskie
rzemiosło. Teraz ty zobaczysz, jak to jest.”
CD-Action 04/2005 Ocena 8/10

„Poziom okrucieństwa i brutalności tej
gry przyprawia o zawrót głowy.”
Click! 03/2005 Ocena: 5/6

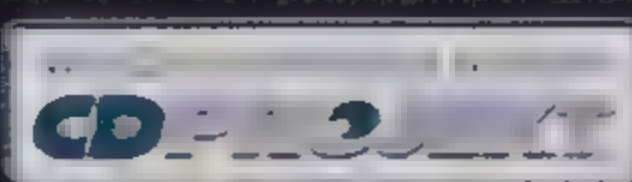
Już w sprzedaży!

THE PUNISHER™

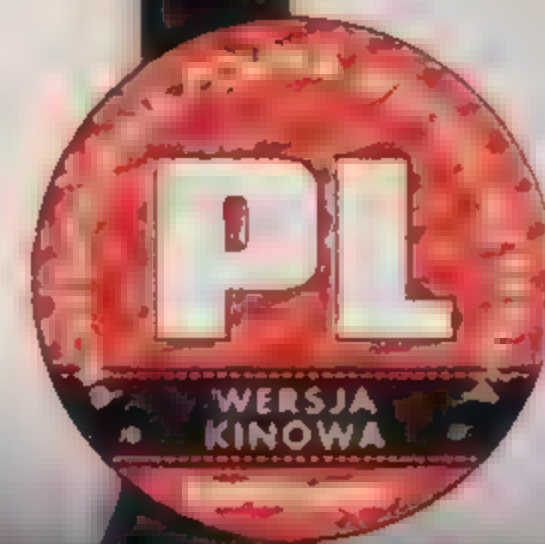
**TO NIE ZEMSTA.
TO KARA!**

3CD

Uwaga! Ze względu na wyjątkowo brutalny charakter
gry przeznaczona jest ona tylko dla osób dorosłych.



PlayStation 2



© 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher, wszystkie przedstawione podobno są znakami handlowymi Marvel Characters, Inc. i zostały wyłączone na zasadzie licencji. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.marvel.com. The Punisher jest produktem na licencji Marvel Characters, Inc. Wyprodukowane przez THQ Inc. Volcano, Inc. THQ i poszczególne logo są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logo i prawa opierają się na własności ich prawnych właścicieli. „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Po trzech latach od ostatniej części Heroesów saga wróci na PeCety, tworzona w innym miejscu i przez innych ludzi. Według zapewnień, grywalność będzie jednak taka sama.

Rok 2003 fani cyklu HoM&M zapamiętają jako czas upadku firmy, która stworzyła jedną z najlepszych serii gier w historii. 3DO, bo oczywiście o niej mowa, zbankrutowała, co oczywiście nie oznacza, że tytuły przez nią stworzone odeszły w niebyt. Na tak smakowite kąski jak Might and Magic i Heroesi znaleźli się oczywiście chętni. Zorganizowano więc aukcję, którą wygrało studio Ubisoft, zagarniając dla siebie oba tytuły za 1,3 mln dolarów.

Zrobienie gry zlecieli rosyjskiemu studiu Nival Interactive, mającemu już na koncie bardzo dobre strategie: Silent Storm i Blitzkrieg. Developerzy, choć doświadczeni (30% gier pochodzących z Rosji jest ich produkcją!), nigdy nie stanęli przed tak wielkim zadaniem. **Czując na sobie wzrok milionów fanów z całego świata, mają za zadanie**

wszystkim na aspekty strategiczne, spychając nieco na pobocze elementy RPG. Tych oczywiście nie powinno zabraknąć, ale ciężar rozgrywki przeniesiony zostanie na pole, na którym Nival czuje się najlepiej.

Liczy, które co jakiś czas wycofują od producenta, nie



Walka Dobra (po prawej) ze Złem (w czerwonych spodniach).



Idąc do lasu, ryzykujesz złapaniem grzybków!



Polowanie na wiatraki czas zacząć! Za Dulcyneę!!!

wskrzesić legendę i sprostać ogromnym wymaganiom. Aby tego dokonać, nie mogą wprowadzać wielkich zmian, a jedynie ulepszać to, co już w poprzednich częściach było praktycznie doskonałe. Na szczęście zdają sobie z tego sprawę.

Informacje o tym tytule podawane są póki co dość skąpo. Wiemy, że gra ma być „dojrzalsza” niż poprzedniczki, a opowiedziana w niej historia – bardziej konsekwentna i logiczna. **HoM&M V pod wieloma względami przypominać będzie trzecią część, choć nacisk położony w niej zostanie przede**

są szczególnie efektowne. **Do dyspozycji będziesz miał sześć rodzajów miast i kilkadziesiąt typów postaci i czarów.** Nie wiadomo, ile dokładnie, niektóre źródła mówią o 40, inne nawet (te mniej oficjalne) o 100. Na pewno różnicowanie i liczba jednostek powiększy się wraz z dodatkami, które zapowiadane są już teraz, na kilka miesięcy przed premierą podstawowej wersji. To zresztą zagrywka typowa dla serii.

Ponoć stosunkowo duże zmiany nastąpią w walce. Nie obawiajcie się – wciąż będzie ona turowa, różnice zauważalne

będą głównie w jej obrazowaniu. Autorzy zapowiadają, że animacje staną się po prostu bardziej dynamiczne. Ci, którym nie podobały się modyfikacje wprowadzone w HoM&M IV, na pewno ucieszą się, że w kolejnej części wróci siatka możliwych do wykonania ruchów. Tym razem też **bohaterowie nie będą**

Autorzy nie mają wprowadzać zmian, a jedynie ulepszyć to, co już wcześniej było niemal doskonałe.

osobnymi jednostkami w bitwie, ale ich aktywność i zakres ruchów będą większe niż w HoM&M III, gdzie praktycznie tylko rzucali czary.

Na pewno odbiór „hirośów” znacznie się zmieni z niezwykle prozaicznego powodu – wreszcie do serii wejdzie trzeci wymiar. Screeny pokazują, że nie oznacza to zmiany stylistyki, **HoM&M wciąż pozostanie grą o baśniowej i niepowtarzalnej grafice.** Która, choć ładna i czytelna, rewolucji na PC nie wywoła. I o to chodziło, engine jest skalowalny na tyle, że problemów z graniem nie powinni mieć również posiadacze starszych komputerów.

Wbrew krążącym tu i ówdzie pogłoskom, HoM&M V oferować będzie multiplayer w trybie hot seat, czyli na jednym komputerze. Nacisk położony zostanie jednak na grę w Internecie. Aby zdynamizować rozgrywkę, autorzy biorą nawet pod uwagę **możliwość wprowadzenia w początkowej fazie symulta-**

Dzięki trzeciemu wymiarowi gra wygląda jeszcze bardziej bajkowo!



HoM&M nigdy nie była grą dla miłośników fotorealizmu.

nicznie rozgrywanych tur, co wydaje się bardzo dobrym pomysłem. Pierwsze minuty gry zawsze ograniczały się do spacerów w okolicach zamku i zbierania zasobów, co z powodzeniem gracze mogą robić jednocześnie.

Czego możemy się spodziewać na początku przyszłego roku? Nie mam pojęcia. Z jednej strony szanuję dorobek Nival Interactive, z drugiej wrodzony sceptycyzm każe mi się zastanawiać, czy nowym autorem uda się uchwycić cudowny klimat starych bohaterów magii i miecza... <

Heroes of Might and Magic V

Producent: Nival Interactive

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.mightandmagicgame.com/>

Premiera: początek 2006

powrót do korzeni • bohaterowie w trzech wymiarach
czy uda się uchwycić niepowtarzalny klimat sagi?

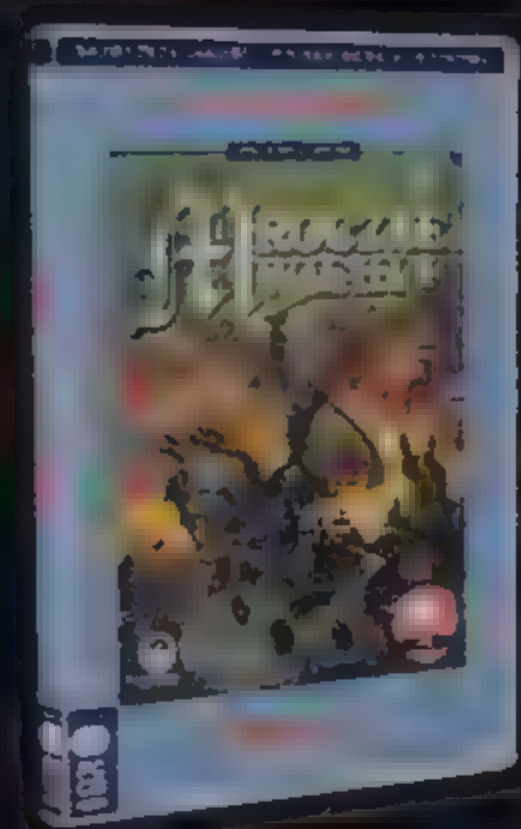
Doświadczone studio developerskie podjęło się wskrzeszenia jednej z najznamienitszych serii w dziejach PC. Trzymamy kciuki!

NOWA eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
19⁹⁹
ZŁOTYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

21 kwietnia w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 6 nowych tytułów



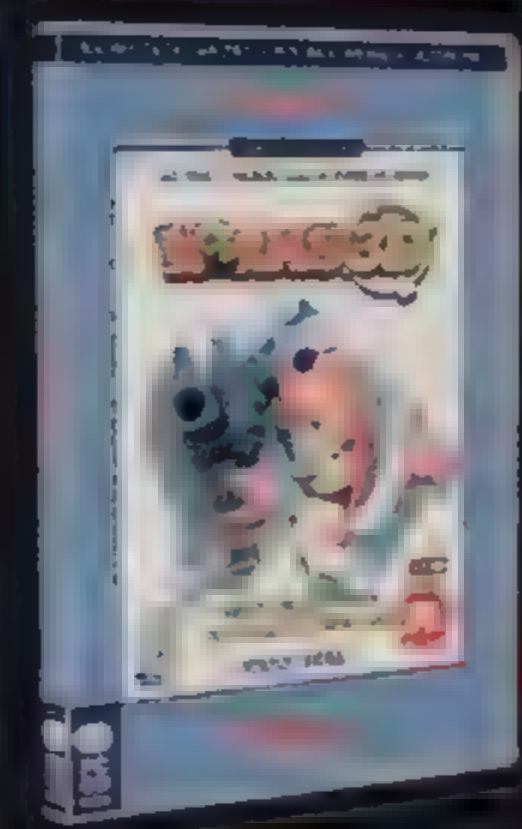
Europa Universalis:
Mroczne Wiek



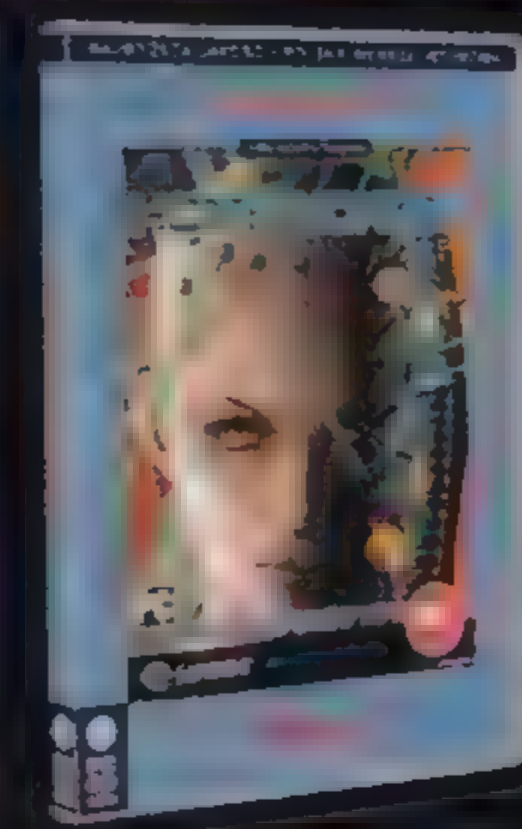
Spellforce:
Złota Edycja



Ghost Master



Worms 3D



Homeworld 2



Cesarz: Narodziny
Państwa Środka

KONKURS - POŻERACZE KLASYKI

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i tyknij fantastyczne nagrody

o łącznej wartości ponad
60.000 PLN



• 10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)

• całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms) • kontrast 1000:1 • czujnik poziomu oświetlenia
• C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu • 5 lat gwarancji

• 5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm

• 5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer

• 20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180

• 10x kierownica Apollo RW-5000

• 10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222

• 10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380

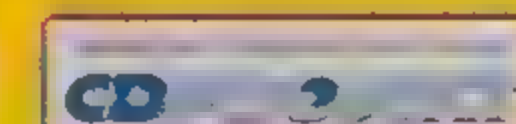
• 10x gra World of Warcraft

• 20 zestawów doskonałych gier

Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś nagrodę gwarantowaną!

Szczegóły konkursu znajdziesz
na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

Konkurs trwa od 21 kwietnia do 30 czerwca 2005 r.



Druga część serii, Ghost Recon 2, nie ukazała się i już nie ukaze na PC. Musimy poczekać aż do gwiazdki, by znów wziąć udział w tajnych akcjach jednostki Duchów.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Tom Clancy's Ghost Recon 3 to taktyczny FPS, który przedstawia fikcyjne operacje specjalnej jednostki wojskowej. Wcześniejsze części gry zdobyły niemałą popularność, pozwalały bowiem doświadczyć tego, co będą przeżywali żołnierze na polach walki w niedalekiej przyszłości. **Ghost Recon 3 zapowiada się na najlepszą odsłonę cyklu** – wprowadza kilka nowych pomysłów, dostępne screeny i filmiki prezentują fenomenalną oprawę graficzną, a na dodatek miejsce, w którym toczy się gra, to najciekawsza lokacja ze wszystkich dotychczasowych.



Czy twój proszek spierze te niebieskie zabrudzenia?

Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów.



Scott Mitchell – dowódca jednostki Duchów. Na lewym oku HUD, dzięki któremu wszystkie istotne informacje widoczne są na ekranie.



Fanklub snajperów może spać spokojnie będą w Ghost Recon 3!

Przygodę z Duchami zaczynaliśmy w republikach post-sowieckich, ta część, która ominęła PeCety, działa się w Korei, trzeci Ghost Recon umieszczony został natomiast w Mexico City, największej metropolii świata. Tu **wybuch wojny puczu, w wyniku którego porwany zostaje prezydent USA, goszczący w Meksyku z dyplomatyczną wizytą.** Cała fabuła rozłożona jest na dwanaście dużych misji, z których każda podzielona jest na 5-6 mniejszych fragmentów. Zadania można wykonywać również w trybie co-op, maksymalnie do czterech osób, ponadto w grze znajdzie się także kilkanaście map przeznaczonych wyłącznie do trybu multiplayer.

Przeniesienie akcji do miasta dodatkowo wpłynie na grywalność – wymiana ognia wywołuje dużo większe emocje na wąskich uliczkach, wśród opuszczonych budynków, zza wraków samochodów niż na wzgórzach Kazachstanu czy pustyni Etiopii (jak w dodatku Desert Siege). Nieprzypadkowy jest także wybór tej, a nie innej metropolii. Mexico City to rozległe miasto, w którym luksusowe dzielnice otoczone są zapuszczonymi slumsami, ze zdewastowanymi budynkami, których ściany pokryte są graffiti. **Tutaj major Scott Mit-**

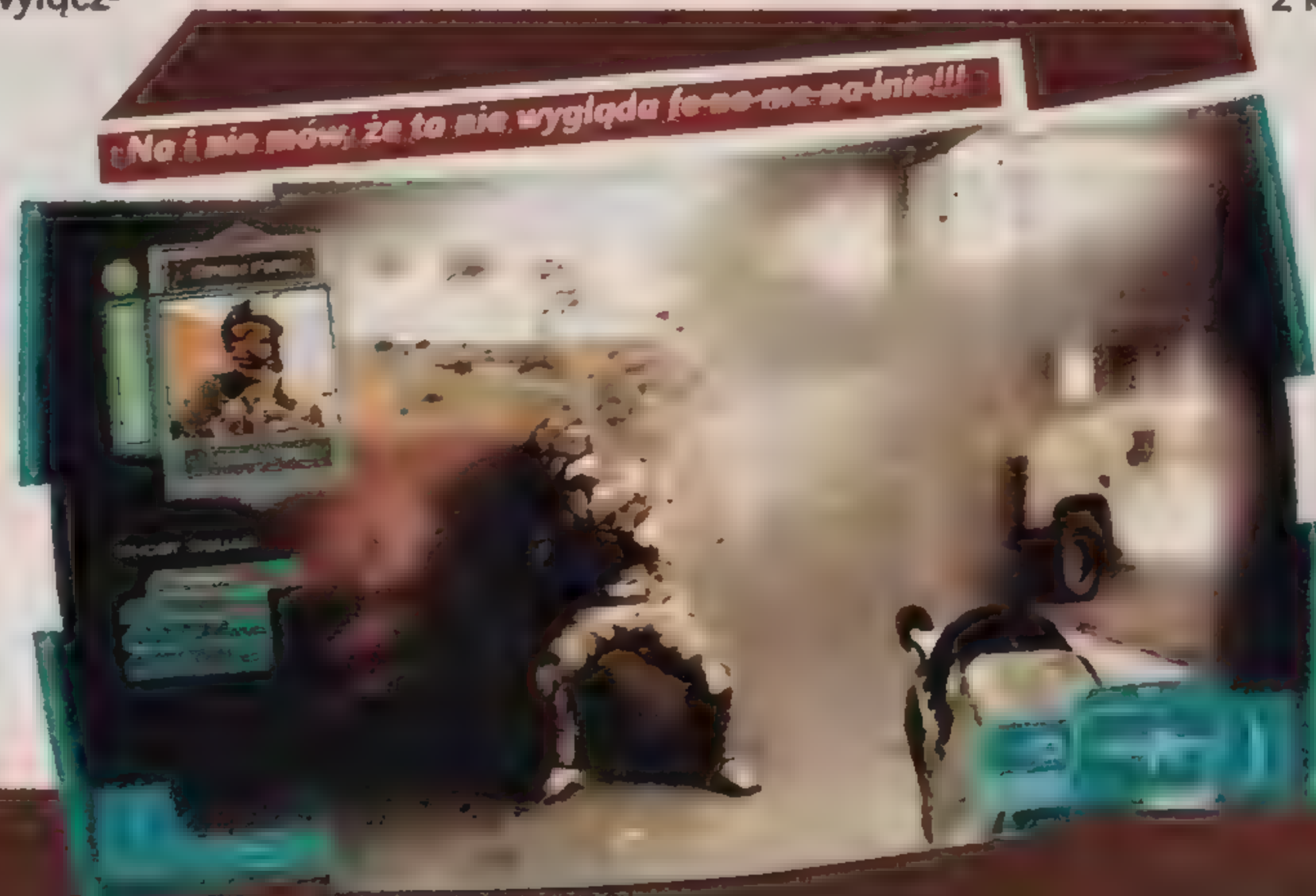
chell wraz z oddziałem Duchów zmierzy się z meksykańskimi bojownikami dowodzonymi przez generała Luisa Ontiverosa. Sprawdź, czy masz na sobie kuloodporną kamizelkę!

W trzeciej części serii zmienił się sposób przedstawiania wirtualnego świata. Wszystkie informacje znajdziesz wyświetlane w postaci HUD-a bezpośrednio na małym ekraniku, jaki każdy żołnierz ma przed lewym okiem. Widok jest lekko zdeformowany, podobnie jak miało to miejsce w Star Wars: Republic Commando. To powoduje, że czujesz się bardziej zaangażowany w akcję. **Nowością interfejsu jest także Cross-Com, informacyjne okienko wyświetlane w le-**

wym górnym rogu ekranu, przedstawiające widok z kamery umieszczonej poza aktualnym miejscem akcji. Cross-Com potrafi np. wyświetlać obraz z satelity szpiegowskiego czy oddziału wsparcia. Za pomocą tego okienka możesz także wydawać polecenia podległym jednostkom lub wskazywać cel dla ostrzału artyleryjskiego.

Chociaż zespół Ubisoft podkreśla, że „wielkim wydarzeniem” Ghost Recon 3 będzie właśnie Cross-Com, to tak naprawdę uwagę zwraca przede wszystkim grafika. **Gra powstaje na silniku graficznym YETI, który opracowano z myślą o konsolach nowej generacji (PS3, Xbox 360).** Dzięki temu Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów. To, co programiści zechcieli nam do tej pory pokazać, wygląda raczej jak zapis na żywo z kamery wideo noszonej na ramieniu przez reportera śledzącego każdy ruch Duchów niż jak zwykła gra.

Wszystko to składa się na obraz produkcji, na którą warto czekać. **Pytanie tylko, jak poradzą sobie z tak zaawansowaną oprawą nasze karty graficzne?** To w tej chwili największa niewiadoma związana z Ghost Recon 3.



No i nie mów, że to nie wygląda fenomenalnie!!!

Tom Clancy's Ghost Recon 3
 Producent: Ubisoft
 Dystrybutor PL: Cenega
<http://www.ghostrecon.com/>
 Premiera: gwiazdka 2005
 Gatunek: taktyczny FPS

Opinie:
 oprawa graficzna: Cross-Com • Mexico City
 obawiamy się sporych wymagań sprzętowych

Ghost Recon 3 to zupełnie nowa generacja taktycznych shooterów – czeka nas era niesamowitych gier!!!

Teraz za naprawdę małą kasę możesz...

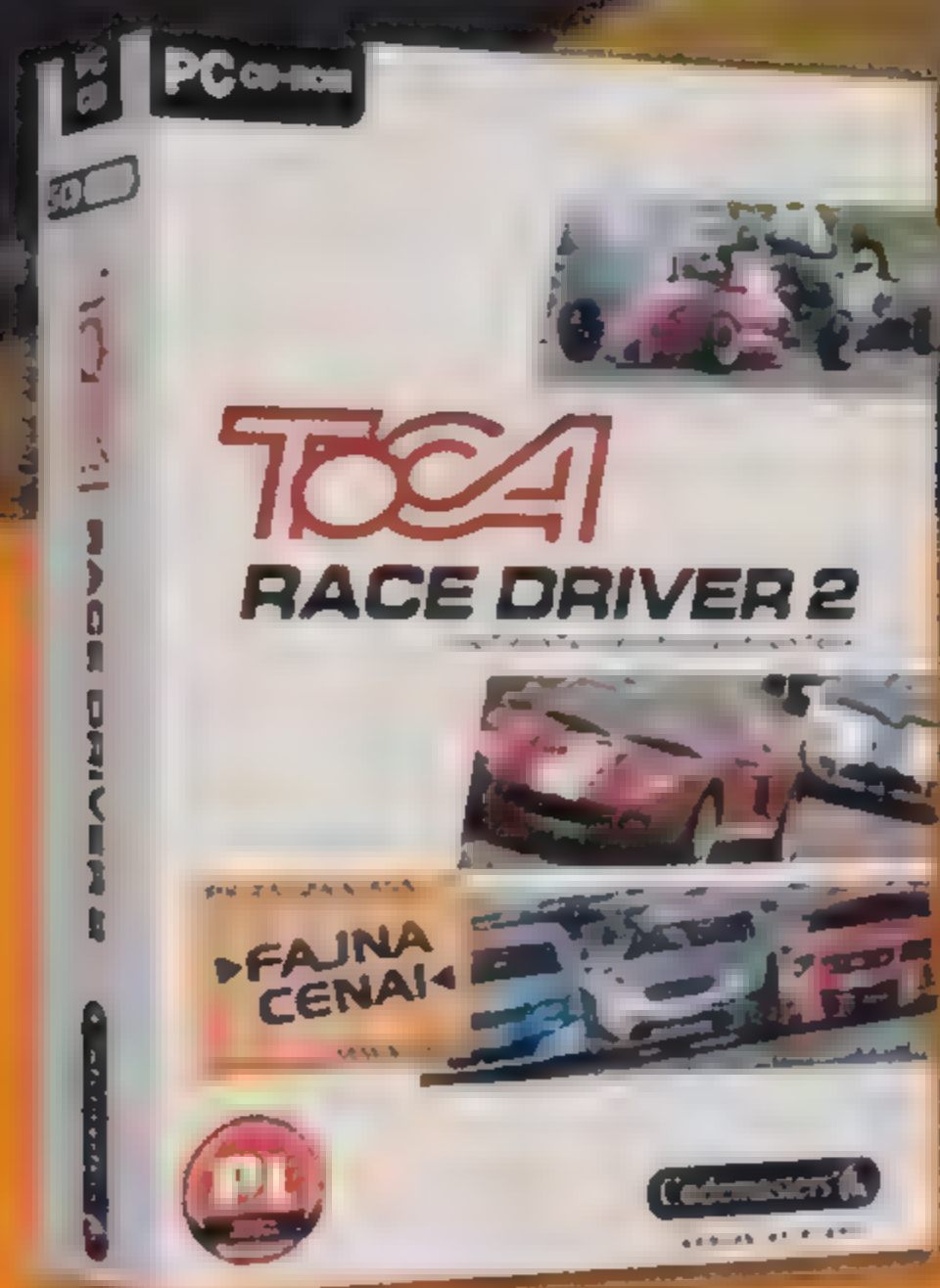
PIERWSZA KLASA
► **FAJNA CENA!** ◀
MAŁA KASA

...poczuć
oszałamiającą
prędkość!

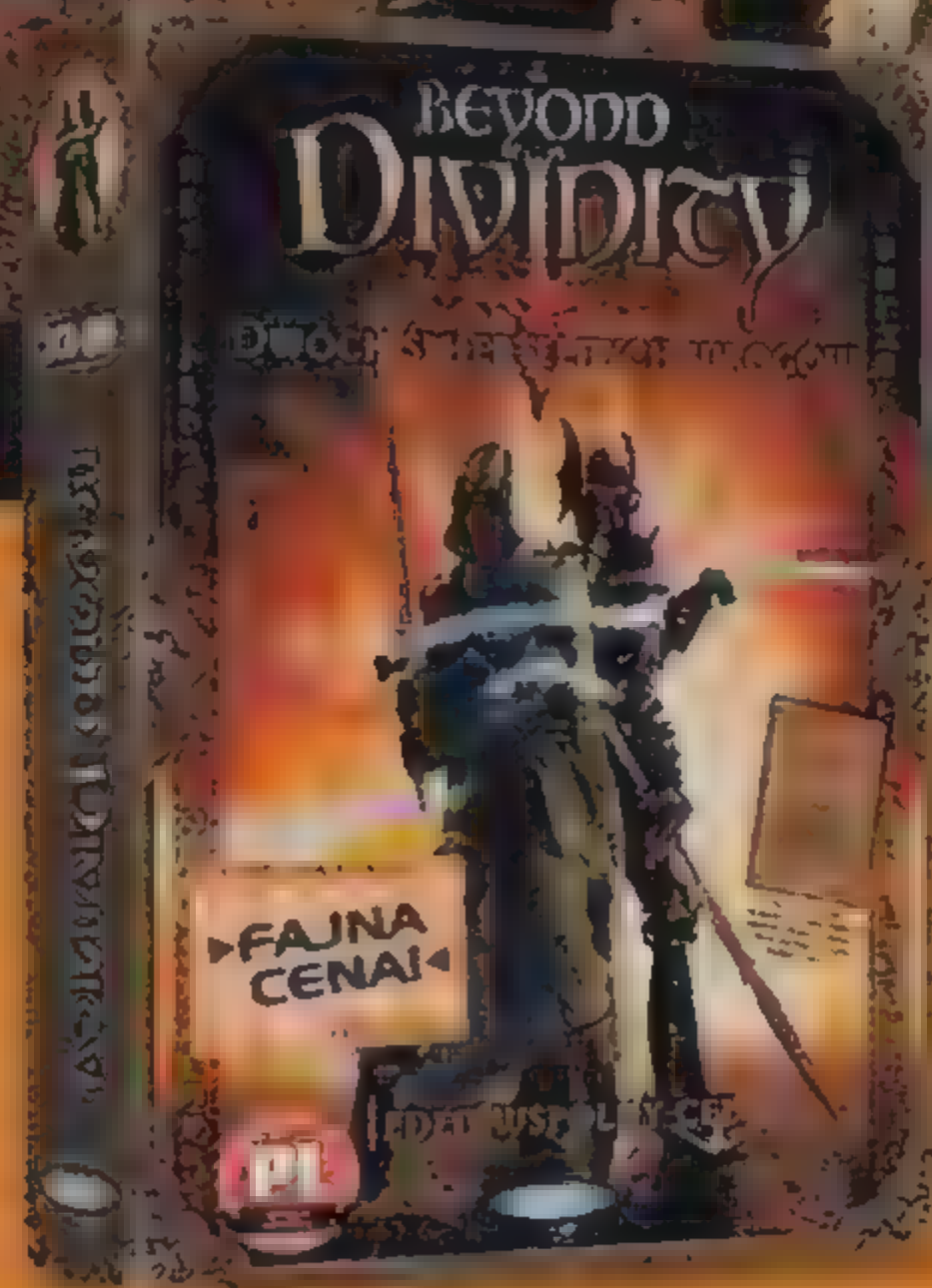
...stawić
czoła
magicznej
klątwie!

...przemierzyć
najstarszy
ze światów
D&D!

...waleczyć
na frontach
II wojny
światowej!



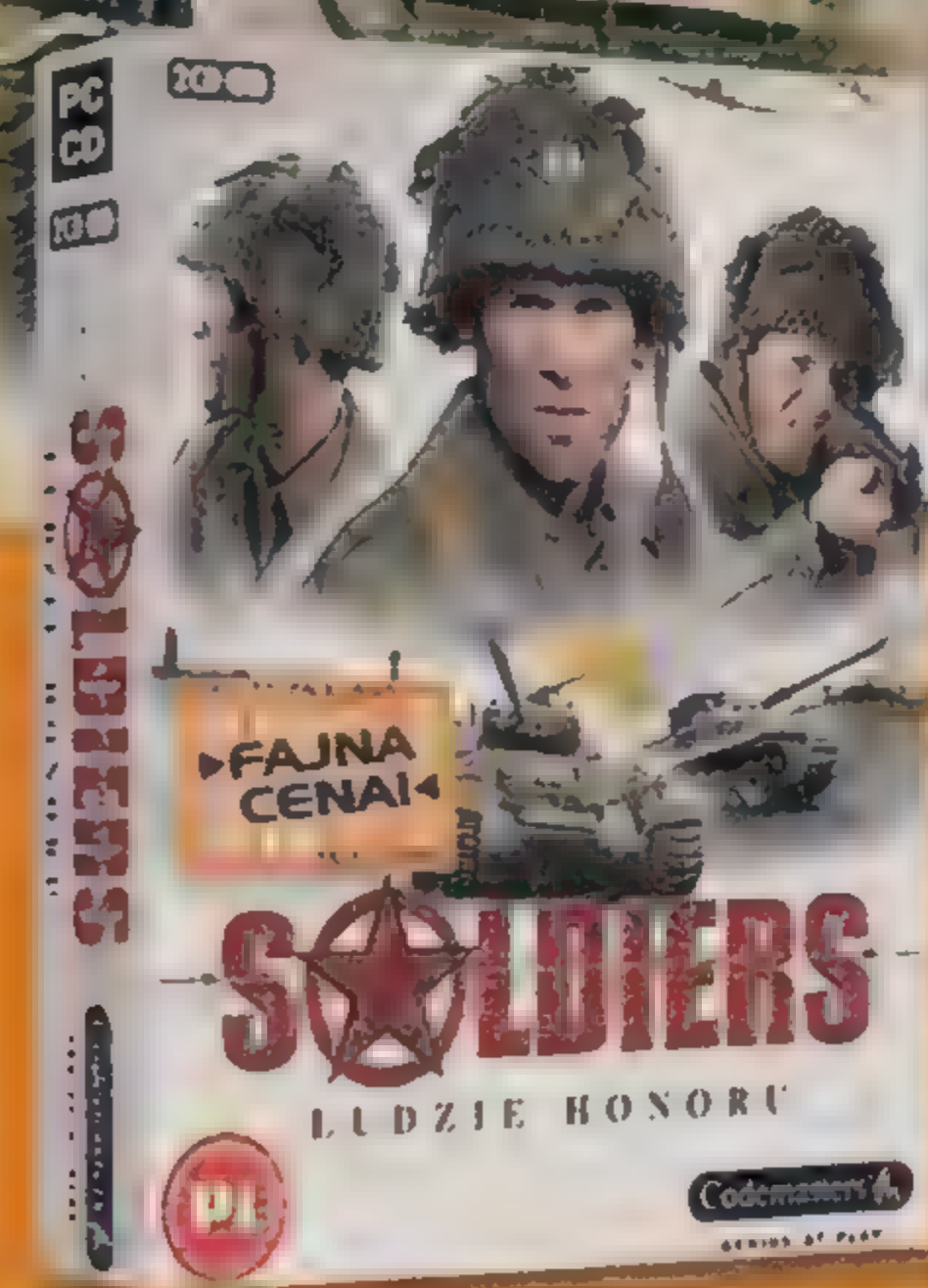
ToCA
Race Driver 2



Beyond
Divinity



Świątynia
Pierwotnego Zła



Soldiers:
Ludzie Honoru

SZUKAJ W SKLEPACH OD 12 MAJA

FAJNA CENA to seria gier komputerowych, w której znajdziesz doskonale gry, nawet dwukrotnie tańsze niż w dniu premiery! Dzięki starannie wybranym tytułom i atrakcyjnej cenie seria cieszy się ogromnym zainteresowaniem wśród miłośników gier komputerowych

PIRATES BAY
JEDYNA WYDZIAŁOWA KOPIA
CD PROJEKT

49⁹⁹
ZŁOTYCH

Kindred Blades będzie prawdopodobnie ostatnią częścią obecnej trylogii Prince of Persia. Czy seria zakończy się z hukiem?

PRINCE of PERSIA

Kindred Blades

Spełnienie marzeń fanów reggae – Babilon w ogniu!

Złapał przynętę!

Młodszych graczy być może zaskoczy wieść, że Kindred Blades to nie trzecia, a już szósta gra w serii.

Pierwsza, autorstwa Jordana Mechnera (co ciekawe w niej również występował motyw mrocznego alter ego Księcia), pojawiła się w 1989 roku, a dziś można w nią zagrać na ponad tuzinie platform! Druga część, choć równie dobra, nie dorównała poprzedniczce popularnością, a trzecia – już w trójwymiarze – została zmiażdżona przez krytykę. Dopiero wydane przed trzema laty Sands of Time przywróciło sadze dawną chwałę.



Akcja Kindred Blades toczy się będzie w starożytnym mieście.

Cel uświęca środki...

I spłynął z niebios niczym anioł zagłady...

Zycie Księcia Persji nie jest łatwe. Wydawało się, że wraz z pokonaniem Dahaki w poprzedniej części gry jego problemy wreszcie się skończą. Kiedy jednak Książę powraca do ojczystego Babilonu, okazuje się, że z rodzinnego miasta pozostały tylko ruiny. **Królestwo jest w stanie wojny, a nasz bohater, z nieznanymi początkowo powodów, zostaje okrzyknięty wrogiem publicznym numer jeden.** Dzięki macom Piasków Czasu udaje mu się uniknąć schwytania, ale to nie koniec kłopotów. Teraz, jako poszukiwany zbieg, musi rozwiązać zagadkę upadku Babilonu.

Tym razem, oprócz typowych dla serii elementów platformowych i logicznych łamigłówek, pojawią się także sekwencje skro-

dankowe. Rzecz jasna, choć gra tworzona jest przez tę samą firmę co Splinter Cell, nie należy spodziewać się wyzwań aż tak złożonych, jak te, przed którymi staje Sam Fisher! Co więcej, autorzy nie zamierzają rezygnować z charakterystycznej dla poprzednich części dynamiki. Nie będziesz więc zmuszony godzinami obserwować zachowań przeciwników w oczekiwaniu na odpowiedni moment, by przekraść się niezauważenie – wystarczy odrobina zdrowego rozsądku i refleks. Bezszelustne poruszanie się po mieście ułatwią nam również nowe, ciche bronie (np. sztylet na łańcuchu, czyli tzw. Dagbertail) i umiejętności. Bohater może np. ogłuszać przeciwników, zwisając na linie głową w dół, lub zeskakiwać z dachu na przeciwnika, pozbawiając go życia jednym gwałtownym dźgnięciem.

Typowe dla gry elementy zostały natomiast rozwinięte – otrzymasz nieznane wcześniej moce, a przeciwników powalisz nowymi ciosami. Niektóre z tych nowinek są jednak zarezerwowane dla... drugiej grywalnej postaci. **Tym razem bowiem w grze wcielasz się nie tylko w Księcia, ale i w jego złowrogie alter ego.** Białowłose Mroczne Książę (wygląda trochę jak Wiedźmin) to żyjący

efekt uboczny niezliczonych manipulacji czasem, jakim bohater dopuścił się w poprzednich częściach; jak napisałby poeta: „smiercionośny odprysk z równoległej czasoprzestrzeni”. **Będzie to postać znacznie brutalniejsza od Księcia,** co jednak nie oznacza, że autorzy zamierzają kontynuować zapoczątkowany w Warrior Within trend czynienia świata gry bardziej posępny.

Choć nie zabraknie „mroku i okrucieństwa”, Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time. Zderzenie tych dwóch, jakże

Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time.

odmiennych, stylów z pewnością podkreśli naturę konfliktu między Księciem a jego lustrzanym odbiciem. Konfliktu dla nas – graczy – o tyle ciekawego, że zaprezen-

owanego w wysmienionej oprawie. **Atmosferę płonącego miasta – Babilonu – oddano w sposób wręcz bezbłędny, a animacja jest, jak zwykle, najwyższych lotów.** Dodatkowo jeden z dostępnych szkiców koncepcyjnych do gry przedstawia... Wieżę Babel!!! Dlaczego nikt nie pomyślał o takiej lokacji wcześniej? W wersji, z którą mieliśmy okazję się zapoznać, zmaganom Książąt towarzyszyła również wpadająca w ucho muzyka, będąca połączeniem orientalnych dźwięków z nieco cięższymi, współczesnymi brzmieniami.

Jak widać, Ubisoft nie spuszcza z tonu – wygląda na to, że Książę znów podbije serca graczy na całym świecie. Co ciekawe, **Kindred Blades ma być ostatnią częścią trylogii o Plaskach Czasu.** Jak zakończy się podróż Księcia, przekonamy się jednak dopiero w listopadzie.

Prince of Persia: Kindred Blades

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenego

<http://www.ubi.com/>

Premiera: listopad 2005

Mroczny Książę • nowe zabójcze ruchy • garota • Babilon płonie

Jak zwykle zbytnio poplątana fabuła • czy rzeczywiście będzie to koniec serii?

Miejskie scenerie, nowa postać i pokazany zestaw zabójczych ciosów – Kindred Blades raczej nie zawiedzie fanów serii.

BLOODRAYNE™

Zaspokój jej żądze *krwi*

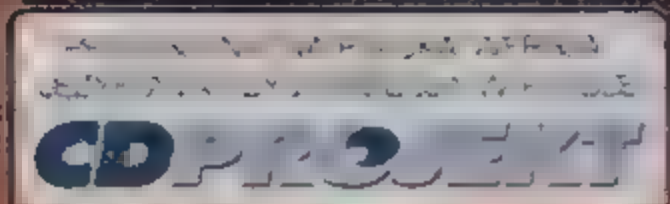


INTERAKTYWNE OTOCZENIE

NOWY SYSTEM WALKI

BLOODRAYNE JEST DHAMPIREM, MIESZANCEM POWSTAŁYM ZE ZWŁĄZKU CZŁOWIEKA Z WAMPIREM. UZBROJONA W NADNATURALNE MOCE, LECZ SKAZANA NA WIECZNA KLATWĘ - NIEPOHAMOWANE PRAGNIENIE KRWI I WRAZLIWOŚĆ NA SŁONCE. SEKSOWNA DHAMPIRZYCA PRZENOSI SIĘ TYM RAZEM DO WSPÓŁCZESNOŚCI, GDZIE STAJE DO WALKI Z POZOSTAŁOŚCIAMI NAZISTOWSKIEGO KULTU.

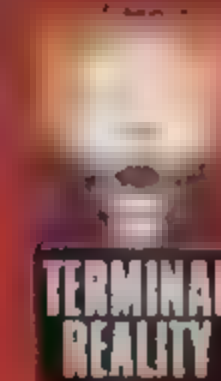
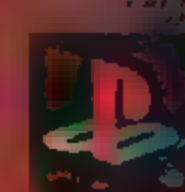
W SPRZEDAŻY JUŻ W CZERWCU!



www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



PlayStation 2



**Piękne kobiety, muskularni mężczyźni
i sporo kłopotów z alkoholem
i innymi używkami. Urodziny
szefa pruszkowskiej mafii?
Nie... Branża filmowa!!!**

The MOVIES

Peter Molyneux, jeden z najwybitniejszych twórców w całej historii gier, nie ma zamiaru spocząć na laurach. Równolegle przygotowuje kilka projektów, z których każdy zapowiada się więcej niż interesująco.

Priorytetem jest jednak obecnie gra The Movies, zapowiadana już od trzech lat symulacja studia filmowego.

W tej długo oczekiwanej produkcji zaszło ostatnio kilka bardzo ważnych zmian. Dotyczą one przede wszystkim interfejsu, który w



Ręce do góry, zielony parchu!

aktualnej wersji gry – jak twierdzi Molyneux, tak już zostanie wprowadzono do jednego zdania: „lewym łap, prawym pytaj”. Wszystkie czynności wykonuje się na zasadzie kłócenia obiektów

Największą przeszkodą w prowadzeniu studia będą humory i... nałogi filmowych gwiazd.

i lokacji – kiedy podniesiesz (lewym przyciskiem myszy) aktorkę i przeniesiesz ją do biura produkcji, zostanie ona przypisana do filmu, którego ekipa jest aktualnie kompletowana. Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat obiektów widocznych na ekranie – klikasz na nich prawym przyciskiem myszy. To proste, intuicyjne rozwiązanie, które ponadto powoduje, że **pola widzenia nie zaśmiecają zbędne informacje i okienka.**

Zmiany w interfejsie nie wpłynęły jednak na założenia gry – Molyneux chwali się, że wszystko, co było zawarte w oryginalnym projekcie złożonym w Activision, wciąż znajduje się w grze. Odpalając The Movies, stajesz więc na czele studia filmowego, które ma 100 lat – do 2010 roku – na rozwój i... pokonanie drugiego, konkurencyjnego studia kierowanego przez komputer. Te „szranki i konkury” odbywają się oczywiście tylko na płaszczyźnie artystycznej, werdykt zaś zostaje ogłoszony podczas ceremonii wręczenia nagród wieniących stulecie kina – wtedy okazuje się, kto wyprodukował najlepszy film, kto miał najlepszego aktora, kto pierwszy dokonywał ważnych przełomów w kinematografii (np. wprowadził do filmu dźwięk, kolor, obraz 3D). **Największą przeszkodą w prowadzeniu studia mają być humory i... nałogi**

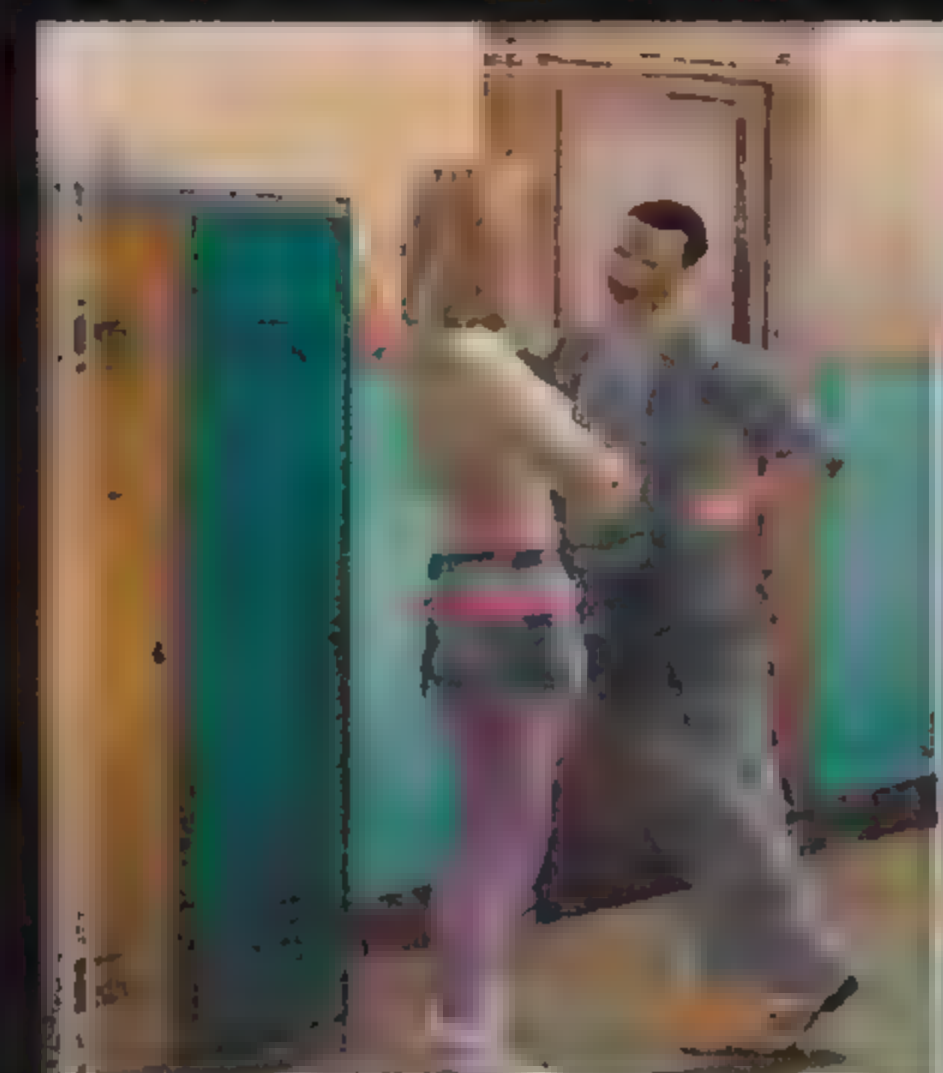
gwiazd filmowych, których zachowanie twórcy gry wzorowali na bohaterach skandali z towarzyskich kronik.

Ważną częścią gry będzie kreowanie filmów. Można to zlecić komputerowi, określając tylko gatunek i obsadzając ekipę, można jednak również stworzyć dzieło samodzielnie z kilku tysięcy scen, przygotowanych w taki sposób, by można było obsadzać w nich różnych aktorów i zmieniać ich ogólną wymowę. **Przecież kłótnia dwóch sublokatorów o przypalone mleko wygląda tak samo jak kłótnia żołnierzy w sztabie generalnym** – jeśli tylko panie zamienić na mundurowych. Peter Molyneux obiecuje, że w ten sposób będzie można stworzyć dowolny film – a choć wydaje się to niemożliwe, prezentowane przykładowe produkcje zdają się potwierdzać to śmiało zamierzenie. Gotowe filmy można będzie dodatkowo obrabiać, przycinając sceny, dodając efekty wizualne, a nawet własny głos i podobizny dowolnych osób. **Takie produkcje, zgłoszone na oficjalnej stronie gry, mają być oceniane przez**

znanych filmowców, a także wyświetlane na festiwalach kina niezależnego. Łał!

The Movies to mурowany hit – z takim

talentem jak Peter Molyneux i takim tematem jak barwny świat Hollywood gra nie może przepaść. Jej twórcy już planują kolejne dodatki – wniosą one do gry m.in. możliwość tworzenia filmów animowanych, ekipę kaskaderską, bardziej rozbudowane studio dźwiękowe, a pierwszy z nich będzie najprawdopodobniej zatytułowany Hollywood Spectacle. Ale o tym na razie csss, bo to wciąż tawarzysta plotka...



Beverly Hills + Miami Vice – w The Movies wszystko jest możliwe!

The Movies

Producent: Lionhead Studios

Dystrybutor PL: LEM

<http://www.themoviesgame.com/>

Premiera: wrzesień 2005

Gatunek: sim, ekonomiczna

możliwość tworzenia własnych filmów • rewelacyjny i rewolucyjny interfejs

Molyneux zawsze dużo obiecuje... • czy rzeczywiście składanie filmu z gotowych scen nie będzie ograniczało kreatywności graczy?

Na ostatnich zmianach w interfejsie The Movies wyraźnie zyskało. Twórcy gry chcą, by było to takie „The Sims z charakterem” i wygląda na to, że cel osiągnęli.



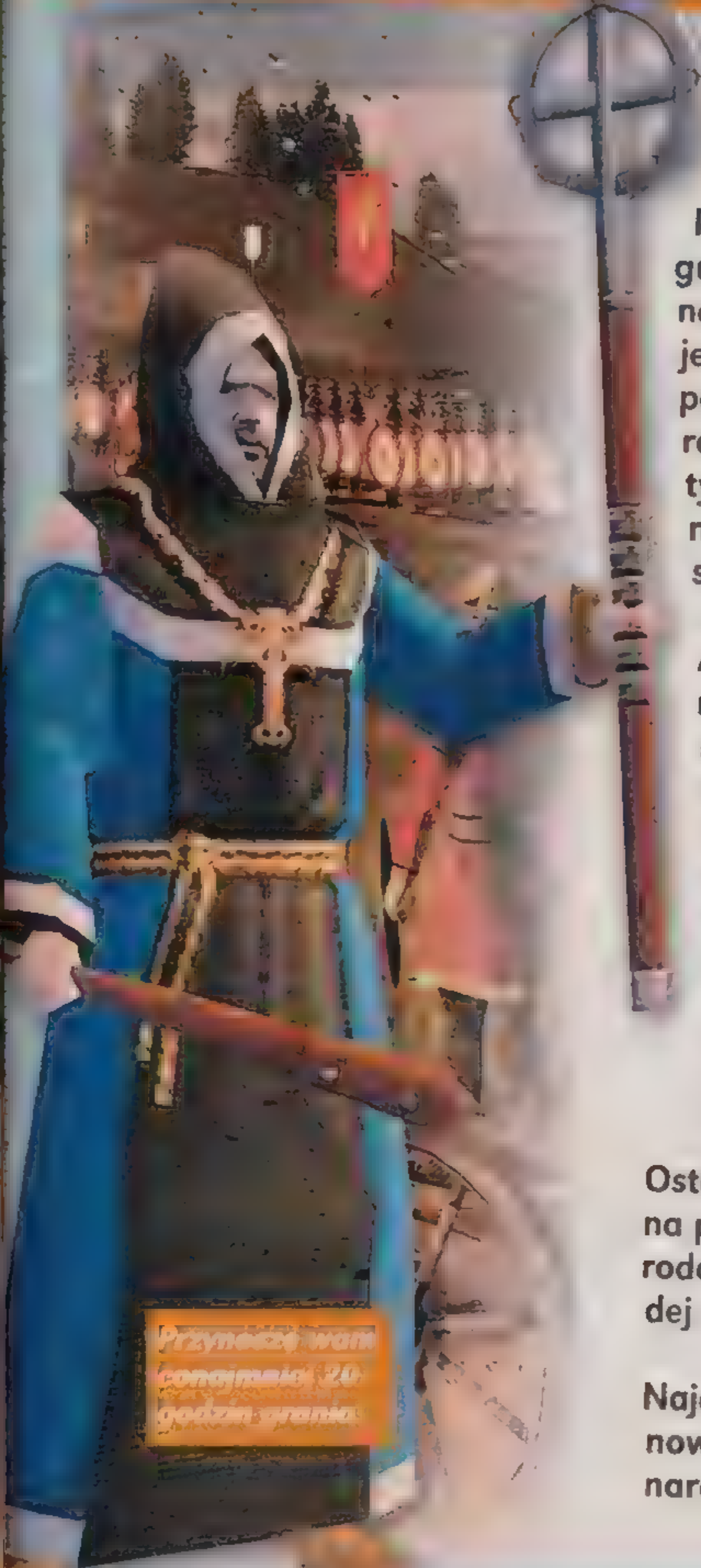
Kibice Nummie stawili się na meczu

ROME™

TOTAL WAR™

BARBARIAN INVASION

Czy rzecz doskonałą można jeszcze poprawić?
Okazuje się, że tak! Rome: Total War
doczeka się wkrótce kontynuacji!



Można się było tego spodziewać – podobnie jak w przypadku pozostałych gier z cyklu Total War (dla przypomnienia – Shogun i Medieval), również do Rome, najnowszej części serii, przygotowywany jest dodatek. Jego tematem będzie ekspansja terytorialna barbarzyńców z Europy Centralnej i Wschodu, która definitywnie zakończyła w siódmym wieku naszej ery panowanie Cesarstwa Rzymskiego.

Akcja dodatku osadzona jest więc mniej więcej trzy wieki po wydarzeniach, które zamykały Rome: Total War. Gra obejmuje trzysta lat historii między wiekiem IV a VII, dla Europy czas bardzo burzliwy. Cesarstwo Rzymskie, niegdyś potężne i niepokonane, rozpadło się na dwie części, a nacje dawniej zepchnięte na pogranicze Imperium urosły w siłę i zbroją się do walki o utracone ziemie. Ostatecznie, w grze będzie można pokierować dziejami 10 narodowości, a kampania dla każdego z nich ma trwać około 20 godzin.

Najciekawszym dodatkiem do gry są Hunowie, dzicy ze Wschodu, którzy jako naród koczowniczy mogą egzystować

nawet wtedy, kiedy stracą swoją ostatnią osadę. Podczas gdy inne nacje w takiej sytuacji przegrywają, Hunowie zwijają manatki, tworzą hordę i ruszają w drogę, aby osiedlić się w innym miejscu – nierzadko najpierw zdobywając je siłą. Mogą oni również plądrować zdobywane miasta, zyskując w ten sposób bogactwa, potrzebne m.in. do zaciągnięcia we własne szeregi oddziałów najemników.

Kolejna duża nowość – co widać na screenach – to bitwy rozgrywane w nocy. Strona atakująca w tych potyczkach zdobywa przewagę morale, pod warunkiem jednak, że jej wojskami kieruje doświadczony generał, który potrafi zapanować nad oddziałami rozpierzchniętymi w ciemnościach. Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – płonące strzały, pochodnie i budynki rozświetlają ciemność łuną, a cienie

Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – budynki płoną, cienie żołnierzy tańczą na ziemi.

żołnierzy tańczą w jej świetle na ubitej ziemi. Miodzio!

Pozostałe dodatki są z gatunku tych, jakich należało oczekiwać. Są nowe jednostki (np. mistrzowie w posługiwaniu się włócz-



nią pochodzący z Saksonii), poprawiono algorytmy AI zarówno na mapie strategicznej, jak i taktycznej. Lekkie jednostki mogą teraz przeprowadzać się przez rzekę, omijając most. Wprowadzono możliwość powierzania armii generałom nie należącym do królewskiego rodu (znosząc tym samym najdziwniejsze ograniczenie podstawowej wersji Rome: Total War). Będzie więc bardziej efektywnie pod względem grafiki i bardziej grywalnie. Rzecz doskonałą rzeczywiście można poprawić.

Barbarian Invasion

Producent: Creative Assembly

Dystrybutor PL: LEM

<http://www.totalwar.com/>

Premiera: jesień 2005

• szybsze, większe bitwy
• walka w nocy
• poprawione AI na poziomie strategicznym i taktycznym

• brak bitew historycznych

Barbarian Invasion wnosí do genialnej gry kilka niewielkich, ale efektownych poprawek. Jeśli lubisz strategię, już zacznij odkładać mamony.

Autor: Foch

DRIVER™

DODATKOWO W PREZENCIE PIERWSZA CZĘŚĆ GRY DRIVER!

**JEDNA
Z NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANYCH
GIER AKCJI!
TERAZ
W WERSJI PC!**

W SPRZEDAŻY OD 5 MAJA

6CD

PC
ROM

DRIVER 2

CD-ROM

PL

ATARI

DRIVER™ © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wydawnictwo Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A. Wszystkie prawa handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. "PlayStation" są znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

A gdyby tak coś strzeliło ci do głowy?
A gdyby tak był to śmiertelny pocisk?
Czy po zejściu z tego świata nie byłbyś
wkurzony?



Wykonaj go koniecznie!

Ala! Bolo!

Czas na planie... na zmiwa... sprzet... nie ma... nie ma... nie ma...

Filmowe konseksje Stubbs The Zombie

Podtytuł gry, wyraźnie nawiązuje do klasycznego dzieła światowego kina. „Rebel without a Cause” – z Jamesem Deanem w roli głównej. Dean wcielił się w postać Jima Starka, zbuntowanego romantyka, który w obcym mieście szuka miłości, przyjaciół i wrogów. Stubbs też „bodzi” się w nowym mieście, też szuka przyjaciół, wrogów i mózgow. Czy różni się od Jima Starka? Jest mniej przystojny!!

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

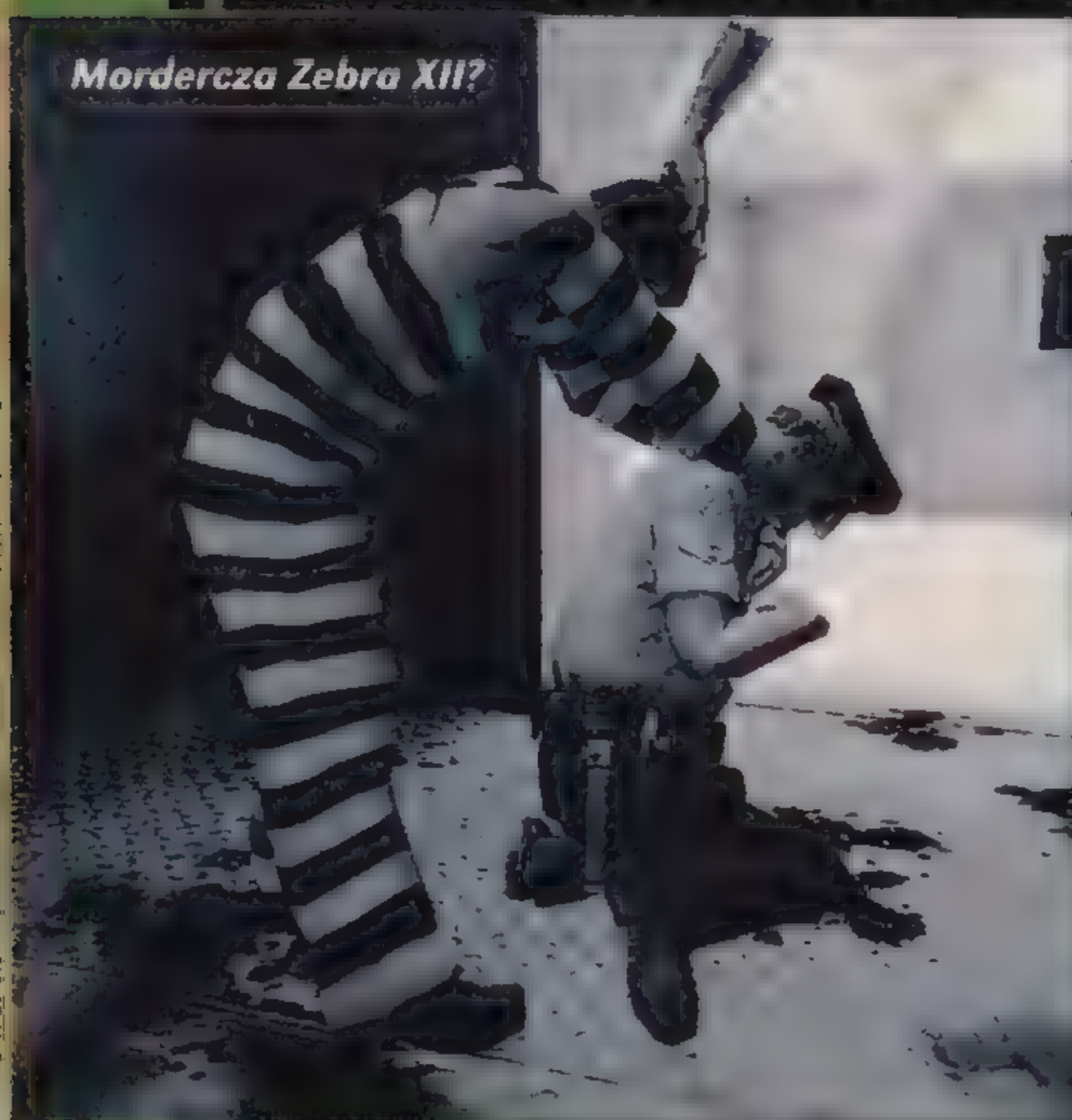
Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse” może stać się prawdziwą perełką wśród wtórnych i nudnych gier akcji. Zakreślony pomysł oraz ogromna dawka ironii i czarnego humoru dają nadzieję na naprawdę niezłą gierkę.

Punktem wyjścia dla całej historii jest gwałtowna śmierć Edwarda „Stubbsa” Stubblefielda, zwykłego sprzedawcy, zamordowanego i pochowanego gdzieś na pustkowiu w Pensylwanii w roku 1933. Po ponad 20 latach ekscentryczny multimilioner realizuje dzieło swego życia, budując ultranowoczesne

Podsumowując, jeśli przejadły ci się typowe do bólu strzelaniny TPP, jeśli mierzi cię podana ze śmiertelną powagą kolejna idiotyczna fabuła, uzasadniająca vendettę głównego bohatera, jeśli nie drażni cię odjechane poczucie humoru (vide biegające samodzielnie przedramię głównego bohatera), to Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse” jest produkcją tworzoną właśnie z myślą o tobie. Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad grą.

A choć zaliczyła już ona posług, to do sklepów trafić powinna w czwartym kwartale tego roku. Czekamy!

Mordercza Zebra XII?



woczesne miasto właśnie w Pensylwanii. Pech chce, że podczas budowy naruszone zostaje miejsce pochówku Stubbsa, a ten jako zombie wraca do świata żywych i jest maksymalnie wkurzony. Cały urok tej idiotycznej fabuły polega na tym, że gracz wcale nie staje do walki z zombie – wręcz przeciwnie, sam wciela się w martwiaka Stubbsa i rusza w miasto.

Jak łatwo się domyslić, bohater wykorzystuje w walce przede wszystkim „naturalne” możliwości wynikające z jego stanu. Po pierwsze, może coś przekąsić dla podreperowania swej kondycji, przy czym główne jego danie to mózgi ludzkich oponentów.

Po drugie, zamiast używać czegoś tak mało wyrafinowanego jak karabin, Stubbs raczy wrogów swoimi wnętrznościami, wysyła zdalnie kierowaną oderwaną rękę czy kolegów stanu niezupełnie żywego. Bo dodatkowego smaczku (określenie może nie da końca na miejscu) grze dodaje opcja zamieniania przeciwników w zombie i dowodzenia coraz liczniejszą armią nieumarłych. Co więcej, „zaproszone” do współpracy zombiaki potrafią infekować kolejne ofiary, więc oddział gracza rozrosnąć może się do imponujących rozmiarów.

Oryginalność i innowacyjność zapowiadanych zdolności, ataków i ruchów Stubbsa zaowocować może rewelacyjną grywalnością. Przy tym wszystkim autorzy podają cały, było nie było obrzydliwy i mało zjadliwy (co kulinar-

B z lat pięćdziesiątych (zresztą akcja samej gry nie przypadkiem toczy się w roku 1956).

Gracz poprowadzi swoje wirtualne alter ego w trybie TPP. Gra tworzona jest na bazie zmodyfikowanego silnicznika xboxowej wersji megahitu Halo. Zastosowanie dosyć wiekowego engine'u może być słabym punktem tej produkcji, choć opublikowane screeny napawają optymizmem (raczej od bierają apetyt – Rednacy). Gra tworzona jest równocześnie

Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad Stubbs the Zombie.

nie określenia mi się nasuwają) temat w naprawdę dowcipnym sosie. Raczej trudno byłoby z przyjemnością animować głównego bohatera w czystym klimacie splatter. Owszem, możemy spodziewać się, że krew i inne płyny ustrojowe będą hektolitrami, nabiera to jednak zupełnie innego charakteru, gdy serwowane jest z przymrużeniem oka. Zapowiada się naprawdę „pyszny” klimat rodem z horrorów klasy

nie na Xboxa i PC, więc raczej nie powinniśmy obawiać się tradycyjnie słabszych portów z konsoli. Dobrą wróżką dla Stubbs the Zombie jest fakt, iż jej twórcą jest Alex Seropian, znany z pracy nad Halo. W Wideload Games znalazł on osobników o równie delirycznym poczuciu humoru, gotowych do pracy nad wirtualnymi przygodami Stubbsa.

Stubbs the Zombie

Producent: Wideload Games

Dystrybutor PL: brak

<http://www.stubbsthezombie.com>

Premiera: koniec 2005

Wersja: TPP

oryginalny pomysł
• klimat horrorów
klasy B

nieco archaiczny
silnik graficzny

Powiew martwej świeżości
środek gier TPP

Autor: Cortes



84

WORMS 4



84

SNOWBLIND



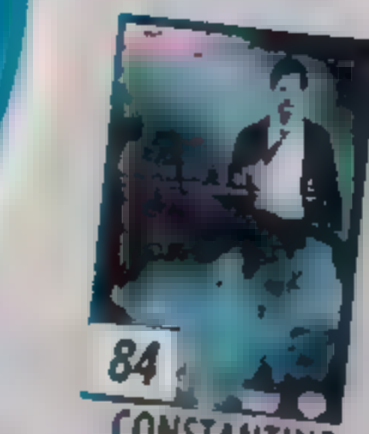
84

STALKER



84

PUNISHER



84

CONSTANTINE



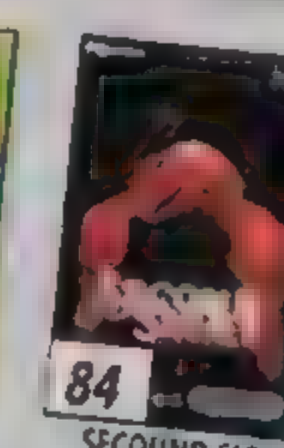
99

BARDSTALE



74

NA STUDIACH



84

SECOND SIGHT



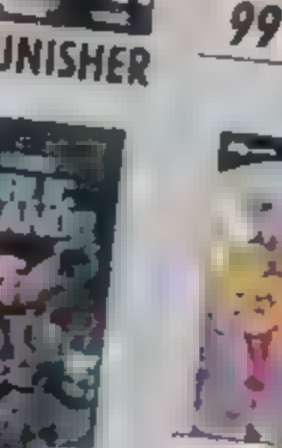
49

GOTHIC 2



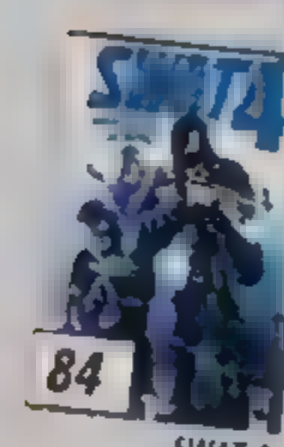
139

REP. COMMANDO



44

POP LIFE



84

SWAT 4



124

CHAMPION SHIPS 5



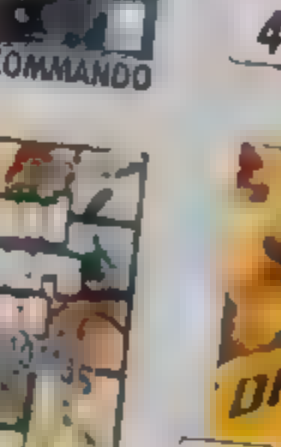
84

ROLLERCOASTER T.3



105

GTA SAN ANDREAS



109

DRIVER 3



84

SETTLERS 5



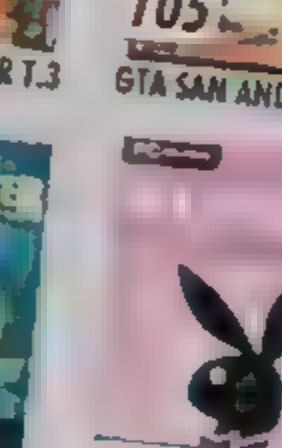
84

HOUSE OF DEATH



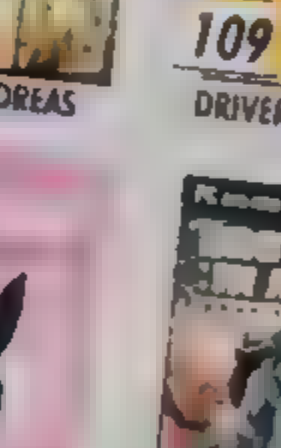
84

SILENT H.3



84

PLAYBOY



118

B.I.N. ARMS

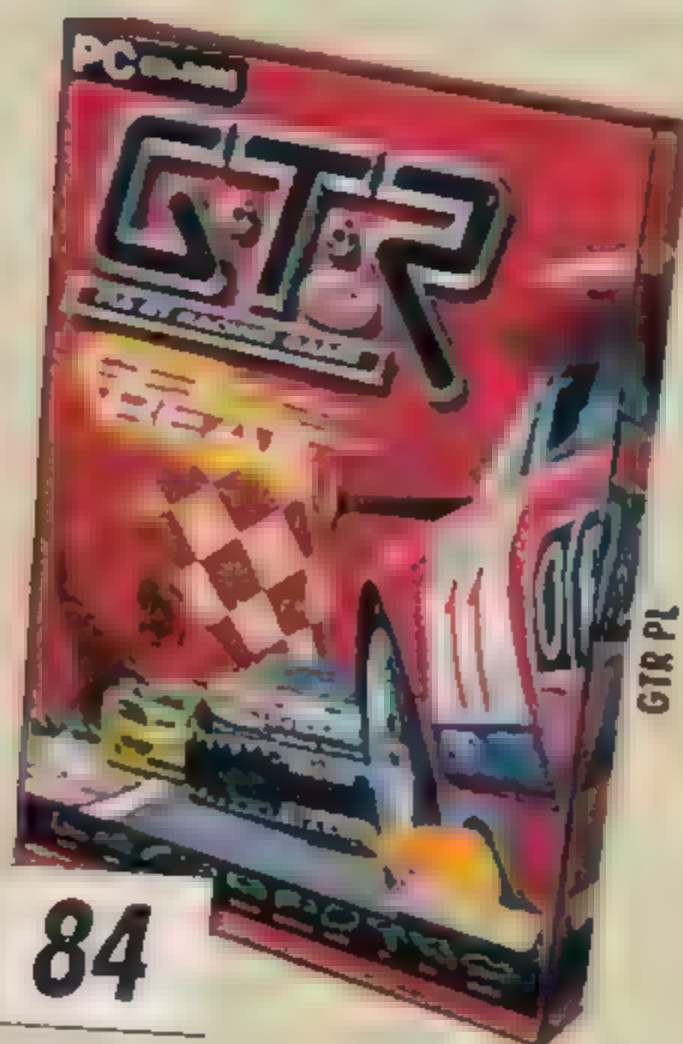
4000 tytułów na stanie!



WWW.PLAY.PL



PREMIERY - U NAS!



84

www.GTR.play.pl



54

www.WB3.play.pl



54

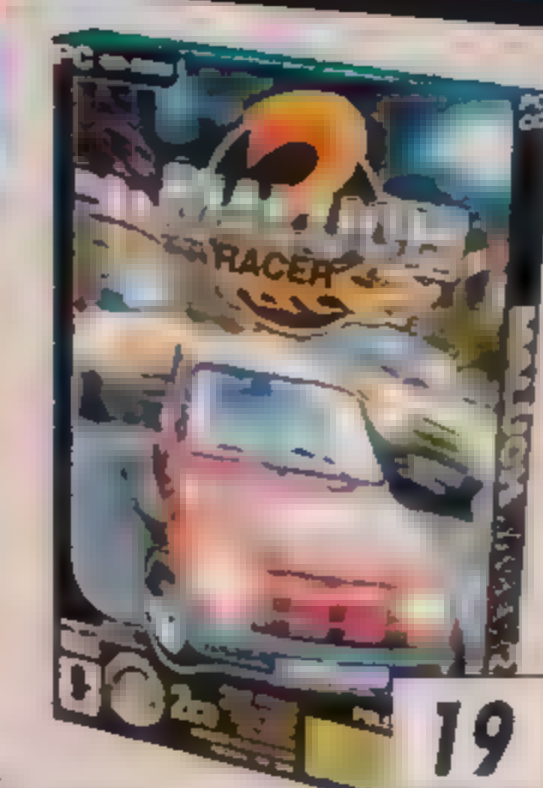
www.FALL.play.pl



29

Maluch Racer DELUXE Zawiera codzienną grę OFFROAD - WAD. BASHER

www.MaluchRacer.pl



19



36



19



29



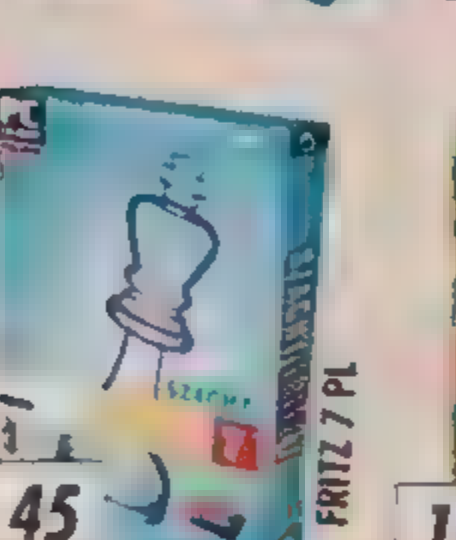
54

www.KULT.play.pl



54

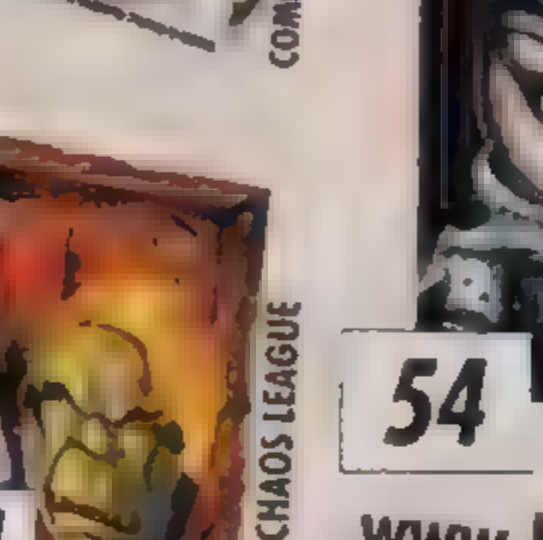
www.SHADOW.play.pl



45



19



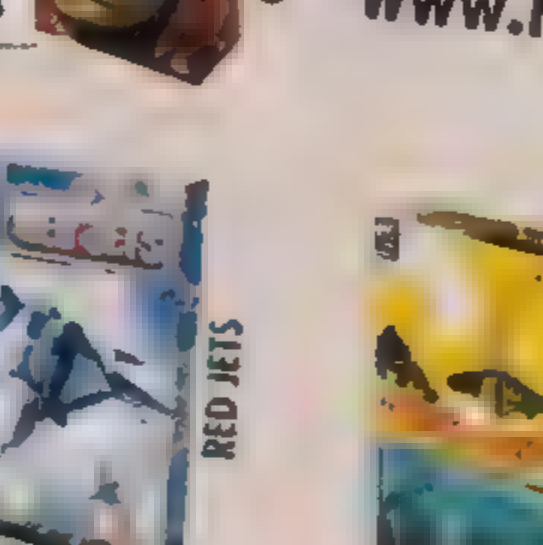
84



45



19



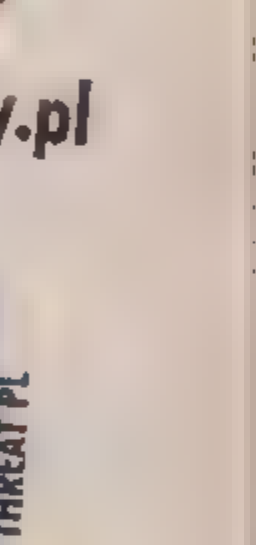
19



45



19

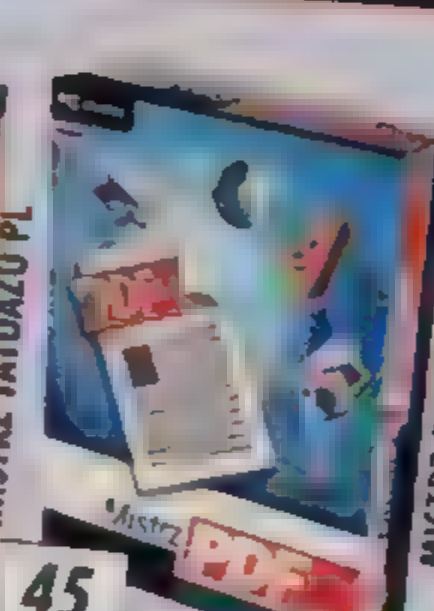


45

HURTOWNIA = NISKIE CENY



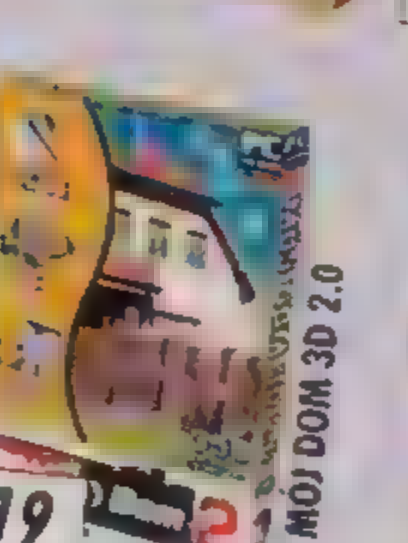
19



45



19



19



19



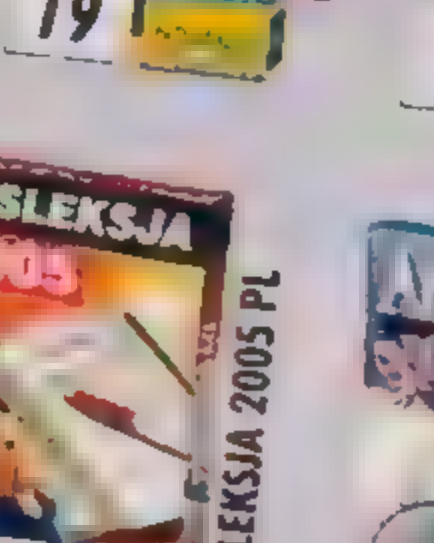
19



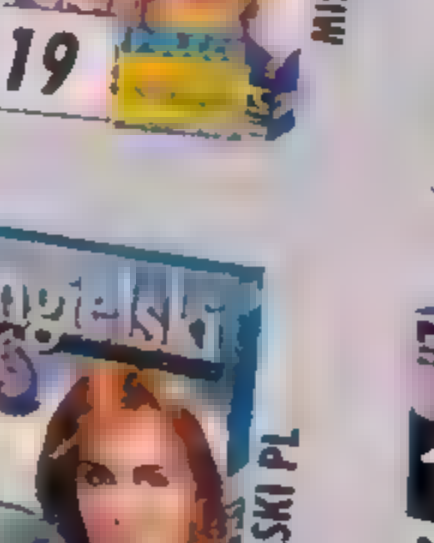
19



19



19



19



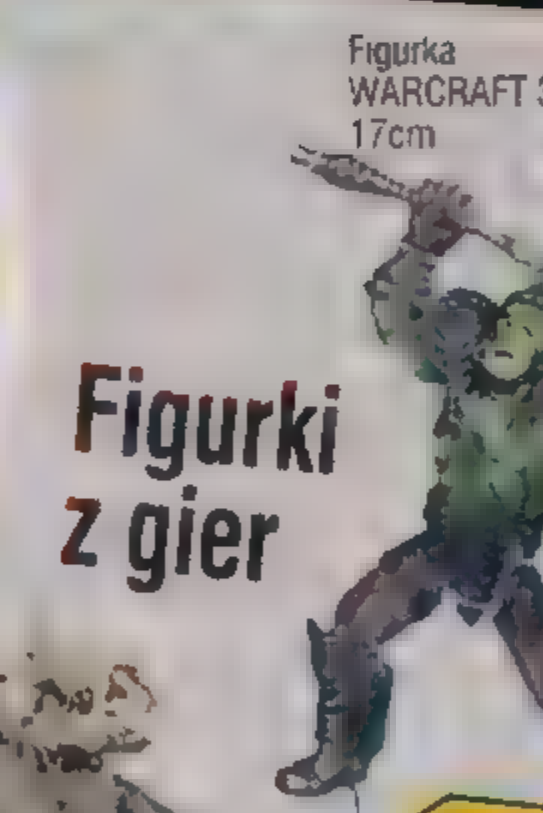
19



19



19



Figurki z gier



Figurka DIABŁO 18cm



Figurka WARCRAFT 3 17cm

Różne modele... Ceny od 39zł do 49zł wysokość około 18cm



Głośnik JumboBass MPA 650 Multimedia



GT4 PS2



GamePad MT169 WARRIOR



FILM DVD Władca Pierścieni: Dwie Wieże - pudełko kolekcjonerskie 5DVD

WWW.PLAY.PL I JUŻ!

PS2

AKCESORIA

Zamówienia składać:

1. www.play.pl
 2. SMS - 604 100 500
 3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
 4. FAX (22)833 39 61
 5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
- SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06



BATTLEFIELD

Dzięki dotychczasowym częściom serii Battlefield toczyliśmy boje na prawdziwych frontach II wojny światowej i konfliktu wietnamskiego. Militarny spór przedstawiony w Battlefield 2 jest co prawda fikcyjny, ale nie mniej ekscytujący...

Pola walki



Battlefield 2 ma oferować **12 różnych map**, podzielonych mniej więcej równo między teatry wojenne Bliskiego Wschodu i Mandżurii. Twórcy przewidują 3-4 sceny całkowicie miejskie. Ciekawe jest to, że każda lokacja ma trzy wersje uzależnione od liczby graczy (16, 32, 64). Na wstępnym etapie planowano, by mapy powiększały się automatycznie, w czasie rzeczywistym, wraz z dołączeniem nowych graczy, stwierdzono jednak, że byłoby to zbyt skomplikowane i w gruncie rzeczy mało praktyczne. Ostatecznie to gospodarz sesji od razu ustala limit zawodników, a tym samym wielkość lokacji. Na obrazkach możecie porównać trzy wersje mapy Gulf of Oman.

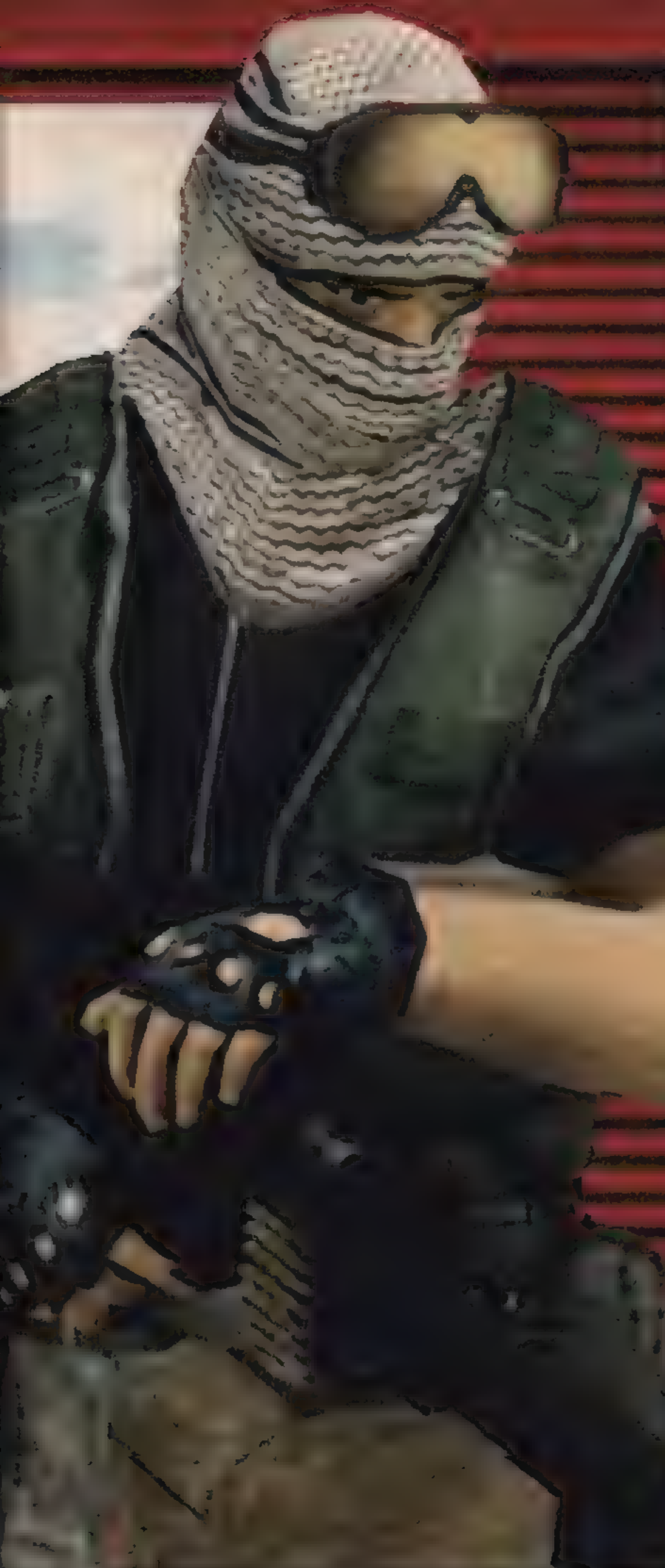
Ratatata!

Mieszcząca się na jednej płycie DVD aktualna wersja kodu Battlefield 2 wywołała w naszej redakcji niemałe poruszenie. **Na ten tytuł czekaliśmy przecież kilkanaście miesięcy!** Co prawda entuzjazm nieco opadł, kiedy okazało się, że wersja udostępniona prasie przez koncern EA posiada tylko jedną mapę (Gulf of Oman), ale i tak pozwoliła nam ona zorientować się, czym Battlefield 2 różnić się będzie od swoich poprzedników i konkurencji.

Fabula jako taka nie jest w serii Battlefield szczególnie istotna, jej główne zadanie z punktu widzenia gracza to wskazanie stron biorących udział w przedstawianym konflikcie. **W pełnej wersji gry dowiemy się, jak w niedalekiej przyszłości doszło do wybuchu wojny między siłami zbrojnymi USA, Chin i MEC** (to ostatnie to fikcyjna koalicja państw arabskich), będziemy też mogli stanąć po stronie każdej z tych frakcji.

Wybór broni jest obszerny, uzależniony oczywiście w głównej mierze od specjalności, którą zechcesz w danym momencie grać. **System klas żołnierzy został rozbudowany i bardziej przemyślany niż w Battlefield 1942 czy Battlefield Vietnam** – typy wojaków różnią się od siebie bardziej niż dotychczas, dodano też nowe, uzupełniające te już znane. Żołnierskich specjalności jest w grze siedem, po angielsku nazwanych następująco: medic, support, special ops (to klasy mniej lub bardziej nowe), assault, engineer, anti-tank oraz sniper (te znamy już z wcześniejszych gier). Rola medyków i jednostek wsparcia (support) to przede wszystkim dostarczanie żołnierzom na polu walki apteczek i amunicji. Medyk potrafi też stawiać na nogi padniętych (bo przecież nie martwych, skoro wracają do gry) kompanów.

Całkowicie nowa klasa special ops, czyli żołnierze jednostki specjalnej, wyposażona jest w ładunki wybuchowe oraz laserowy celownik, wykorzystywany we współpracy z graczami kierującymi fruwającymi pojazdami. Zadania wyko-



Bez pośpiechu,
to nie promocja.



Autostop, autostop,
wsiadaj, bracie, dalej hop!

nywane przez pozostałe klasy żołnierzy nie wymagają większych wyjaśnień – assault to żołnierz uniwersalny, engineer zajmuje się naprawianiem pojazdów, sniper usuwa przeciwników z daleka, a wybierając klasę anti-tank, dostajesz do łapy wyrzutnię pocisków przeciwpancernych. **Warto dodać, że klasy znane z wcześniejszych gier zostały nieco zmodyfikowane, zgodnie z sugestiami graczy**, np. broń sniperska ma teraz dłuższy okres ładowania pocisków, przez co nie możesz już z niej strzelać jak z karabinu.

Mapa Gulf of Oman dostępna w prasowej wersji kodu gry, dowodzi, że **ekipa z Digital Illusions to mistrzowie w tworzeniu lokacji do rozgrywki wieloosobowej**. Jest rozległa, ale nie za duża (finalna wersja Battlefield 2 ma zawierać trzy wersje każdej scenerii: dla 16, 32 i 64 osób), w jej centrum znajduje się strefa miejska, miejsce ostrych ogniowych starć, dwa przeciwległe końce zajęte są przez lotnisko MEC i lotniskowiec USA. Sporo jest pojazdów lądowych i latających (czołgi, transportery opancerzone, wojskowe gaziki, myśliwce, helikoptery). Mapa Gulf of Oman nie tylko obfituje w takie zabawki, jest także bardzo zróżnicowana. Można na niej zakosztować zarówno walki w mieście, jak i na otwartej przestrzeni, przeprowadzać i odpierać desant, zmierzyć się z przeciwnikiem w powietrzu. Jeśli pozostałe lokacje (ma ich być łącznie dwanaście) zostaną skonstruowane w równie

trafiony sposób, graczy czeka naprawdę wiele emocjonujących sesji...

Wrażenia z samej rozgrywki są więcej niż dobre. **Przeniesienie konfliktu w czasy współczesne zwiększa atrakcyjność zabawy**. Takie pole walki stawia przed żołnierzami przede wszystkim dwa wymagania – dużą mobilność i konieczność zachowania sku-

które umożliwiały porozumiewanie się między oddziałami, pełni teraz okienko komunikacyjne pojawiające się po wciśnięciu [Q], na którym myszką wybierasz i zatwierdzasz odpowiednią komendę. Do tego rozwiązania trzeba się przyzwyczaić, ale szybko zobaczysz, że sprawdza się ono znakomicie w warunkach bojowych. Cały czas funkcjonuje oczywiście także chat, w którym to, co chcesz przekazać innym graczom, wpisujesz z klawiatury.

Programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów.

tecznej komunikacji – i obydwa znajdują odzwierciedlenie w rozgrywce. Zwiększyła się szybkość, z jaką poruszają się jednostki, a mimo że lokacje są dość duże, to dzięki pojazdom różnego rodzaju możesz w niedługim czasie dostać się z jednego punktu zapalnego mapy do drugiego. Dostępna jest również nowa opcja „biegu sprintem” – korzystając z niej, przemieszczasz się szybciej, ale nie możesz strzelać.

Nowinki pojawiły się także w komunikacji, sposobie przekazywania rozkazów i meldunków. Rolę klawiszy funkcyjnych,

Battlefield 2 zmienia sposób organizacji jednostki podczas walki. Żołnierze mogą łączyć się w zespoły współpracujące i komunikujące się ze sobą. Wpływa to także na system punktacji – jesteś nagradzany nie tylko za zabicie przeciwnika, lecz również za grę zespołową (głównie za leczenie kompanów i wspieranie ich amunicją) oraz za asysty, czyli np. kierowanie transportem, którego działko, operowane przez innego gracza, skosiło oddział wroga.

Według założeń twórców Battlefield 2 żołnierze mają łączyć się w zespoły, każdy z własnym dowódcą, który z kolei odpowiada przed komendantem (z ang. Comman-

Ekran statystyk zawiera
dużo więcej informacji
niż w BF 1942.



Latanie odrzutowcami to
wciąż spore wyzwanie...



...za to helikopterami
kieruje się doskonale!

der). W związku z tym pojawił się w grze całkiem nowy tryb zabawy, dostępny jednemu, wybranemu przez pozostałych graczy reprezentantowi każdej ze stron konfliktu. Commander ma widok na całą mapę, może więc komunikować się z zespołami, ostrzegając ich przed zagrożeniem lub skuteczniej kierując atakiem. Może on także skorzystać z satelity lub bezzałogowego samolotu zwiadowczego, by określić położenie wroga, zrzuć w dowolnym miejscu skrzynię z amunicją i bronią lub też wskazać wybrany punkt mapy jako cel dla ostrzału artyleryjskiego. To w sieciowych FPS-ach prawdziwa rewolucja, jednak dopiero grając w pełną wersję gry, z dużą liczbą żywych graczy, będzie można ocenić jak pomysł ten sprawdza się w warunkach bojowych.

Nowy Battlefield zapowiada się naprawdę wyśmienicie, a kilkanaście sesji rozegranych na Gulf of Oman pokazuje, że **programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów**. Obecna wersja gry ma ogromne wymagania sprzętowe, kod sieciowy jest mało stabilny, ale to te rzeczy, które optymalizuje się na końcu okresu produkcji. Będzie dobrze – przekonasz się sam, już w czerwcu!!!

Battlefield 2

Producent: Digital Illusions
Dystrybutor PL: EA Polska
<http://www.battlefield2.com/>
Premiera: czerwiec 2005

Współczesne pole walki
• większa dynamika gry
• świetne mapy
Duże wymagania sprzętowe
• niezbyt stabilny (obecnie) kod gry

Pozbawiony wad wcześniejszych części serii Battlefield 2 będzie wielki. Duża niewiadoma to obecnie tryb Commander, największa nowość w tej grze.

Konkurs SMS



Do wygrania 10 gier

EMPIRE EARTH II

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Historię której cywilizacji przedstawia Empire Earth II?

- A. Ziemian
- B. Marsjan
- C. Neptuńczyków

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.EE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

Fundatorem nagród jest firma:

CDPROJEKT

Nadchodzi Apokalipsa



Firma Buka, potentat rosyjskiego rynku gier komputerowych, zapowiedziała oficjalnie swój nowy, znajdujący się obecnie w produkcji, tytuł – Hard Truck: Apocalypse Wars. Warto na niego zwrócić uwagę, bo to dość nieoczekiwany dodatek do serii Hard Truck, która dotąd koncentrowała się na wiernym symulowaniu jazdy osiemnastokołową ciężarówką. W nowej grze będziemy nie tylko jeździć – uwaga! – po świecie zniszczonym wojną atomową, ale również walczyć przy użyciu zainstalowanej na autach broni palnej. W związku z tą zmianą Hard Truck trafił do nowego developera, firmy Targem.

Twórcy gry obiecują możliwość modyfikowania i rozbudowywania pięciu standardowych modeli ciężarówek, ponad 30 broni do montażu na swojej maszynie, zróżnicowane misje (pojedynki wozów, szmuglowanie dóbr przez tereny zajęte przez przeciwnika, a nawet walkę z robotami oraz 16 dużych i małych „bossów”). Hard Truck będzie miał również misje generowane losowo, dlatego każda rozgrywka będzie inna. Do tego oczywiście dochodzi rozbudowany model jazdy i fizyki pojazdów, efektowna grafika i gitarowa oprawa dźwiękowa. Zapowiada się i smakowicie, i oryginalnie – finalny produkt może wnieść nową jakość do gatunku PeCetowych samochodówek.

Wkrótce będzie Prey!!!

A jedni! Prey, gra opóźniana (a przez pewien okres czasu nawet oficjalnie zawieszona) niemal równie często jak Duke Nukem Forever, wciąż powstaje, a co więcej, już wkrótce zobaczymy dokładnie, jak wygląda. Firma 3D Realms, posiadająca prawa do tego tytułu, zapowiedziała bowiem, że zaprezentuje tę produkcję na tegorocznych targach E3. Na razie nie wiemy niestety zbyt wiele na temat tej niemalże mitycznej gry – według nielicznych potwierdzonych informacji pracuje nad nią zewnętrzny developer, którego postępy 3D Realms na bieżąco kontroluje. Niemalże pewne jest także to, że Prey będzie korzystał z zmodyfikowanego engine DooM 3. Zewnętrzny developer, o którym mowa, to studio Human Head Studios. Twórcy Dead Man's Hand.

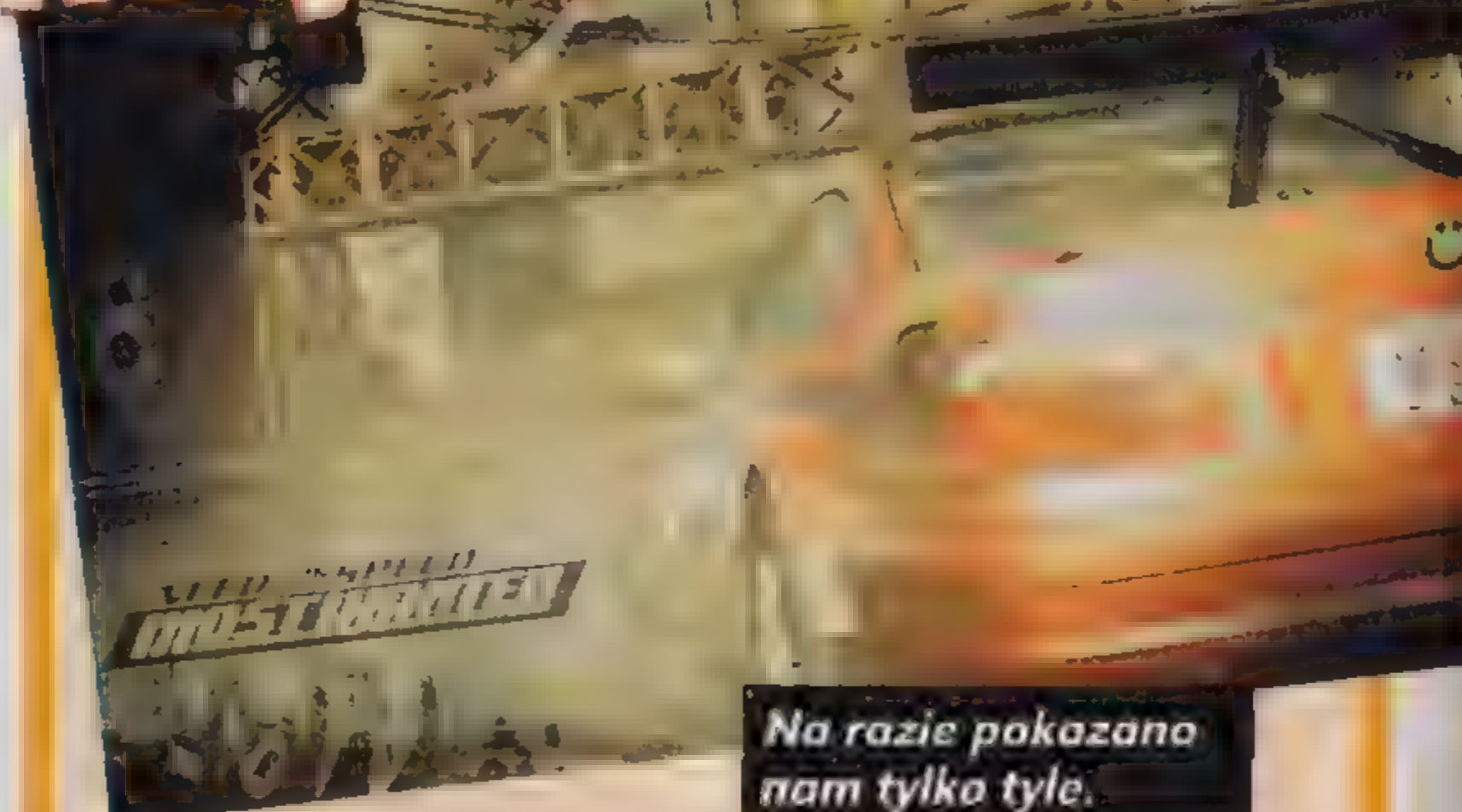
Wraz z tymi doniesieniami przywrócić do równowagi swoją sieć internetową gra może być prety.com/!



Prey będzie straszny...

www.prey.com

Wszyscy chcą NFS



Na razie pokazano nam tylko tyle.

Jak co roku, koncern Electronic Arts szykuje kolejne odsłony swoich najlepiej sprzedających się serii. Jedną z nich jest cykl Need For Speed, która w najnowszej edycji otrzymała podtytuł Most Wanted.

Nowa gra ma łączyć nielegalne uliczne rajdy z NFS: Underground z policyjnymi pościgami, które pamiętamy z wcześniejszych części. Oznacza to, że osiągną sukcesy w kolejnych wyścigach, będziesz zwracał na siebie coraz większą uwagę policji. Uliczne pojedynki będą więc trudne – nie dość, że będziesz ścigał się z konkurentami, to jeszcze uciekał przed drogówką. W grze pojawią się też nowe klasy pojazdów, m.in. muscle cars. Premiera? W IV kwartale 2005.

www.ea.com

Krótko i szybko

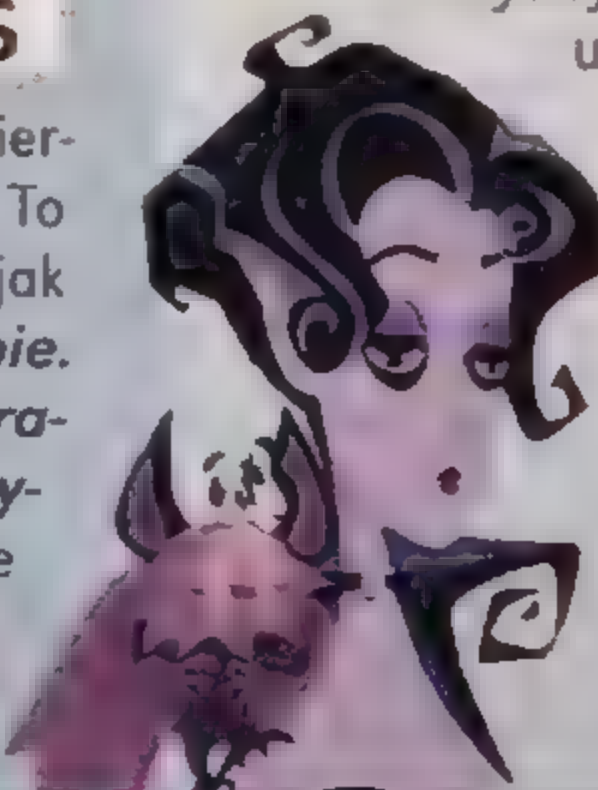
Dimitri żyje!

W wywiadzie udzielonym magazynowi Computer and Video Games Peter Molyneux, szef studia Lionhead, potwierdził, że trwają prace nad grą Dimitri. To produkcja o tyle nietypowa, że – jak mówi sam Peter – „To gra o tobie. Pozwala każdemu przeżyć na ekranie całe swoje dotychczasowe życie”. Hmm... Molyneux zawsze obiecywał sporo, ale to już chyba przesada!



Wampir opóźniony

Opóźni się premiera gry Vampyre Story, przygodówki powstającej w studio Autumn Moon Entertainment, założonym przez byłych pracowników Lucas Arts. Poślizg jest wynikiem zerwania przez dystrybutora podpisanej już umowy. Ekipa Autumn Moon zrobi jednak wszystko, by gra trafiła na rynek, bo – jak sami twierdzą – ich produkcja „ma szansę odnieść sukces równie duży jak stare przygodówki Lucas Arts”.



Zły Coppola



Francis Ford Coppola, twórca filmu „Ojciec Chrzestny” (i wielu innych znakomitych obrazów), jest wściekły na koncern Electronic Arts, który tworzy „brutalną grę komputerową” na bazie jego dzieła. Jak twierdzi Coppola, nikt nie pytał go o zdanie na temat planowanej produkcji!

Half-Life 2 po raz drugi!

Dobra wiadomość dla wszystkich fanów najlepszego FPS-a ubiegłego roku – czyli Half-Life'a 2. Valve Software ogłosiło, że trwają obecnie prace nad dwoma dodatkami do tego tytułu.

Pierwszy z nich, zatytułowany The Lost Coast, zostanie udostępniony za darmo za pośrednictwem usługi Steam jeszcze w maju. Za The Lost Coast nie trzeba będzie płacić, bo składa się on z tylko jednego, niewielkiego poziomu, skonstruowanego w taki sposób, by wycisnąć wszystko z kart graficznych. Będą więc rozległe przestrzenie, szczegółowe obiekty 3D i mnóstwo efektów. Dużo poważniejszy będzie kolejny dodatek, tym razem już płatny, o tytule The Aftermath. Jego boha-



Dodatek do HL2 już po wakacjach!!!

terką będzie Alyx, a cała rzecz dzieć się będzie wkrótce po wydarzeniach przedstawionych w Half-Life 2. Twórcy gry nie chcą jeszcze zdradzić zbyt wielu szczegółów poza wstępną datą premiery planowaną na jesień 2005 – twierdzą jednak, że fani gry na pewno będą zaskoczeni!



Taktowani Metronomem

Szwedzka firma Team Trasier zapowiedziała grę Metronome, która ma zrewolucjonizować gatunek przygodówek. Wszystkie sekrety Metronome mamy poznać na targach E3, z informacji już udostępnionych kształtuje się obraz produkcji, w której gracze będą mogli nagrywać „własne dźwięki”, aby użyć ich w walce z przeciwnikami, jak również korzystać z muzyki, by wpływać na emocje postaci sterowanych przez komputer.

Klimat i styl graficzny gry przypominają nieco film „Miasto Zaginionych Dzieci”. Akcja – z tego, co wiemy – toczyć się będzie w metropolii, której obywatelami rządzi Korporacja. Bohater, w wyniku spotkania z tajemniczą dziewczyną, odkryje mroczne sekrety Korporacji i zacznie kwestionować otaczającą go rzeczywistość. Hmm... Dziwne, ale intrygujące. Więcej na temat tej gry napiszemy na pewno po targach E3.

www.teamtrasier.se/metronome



Chociaż grę robią Szwedzi...



...wygląda jak dzieło Francuzów.

Zobacz nową Larę

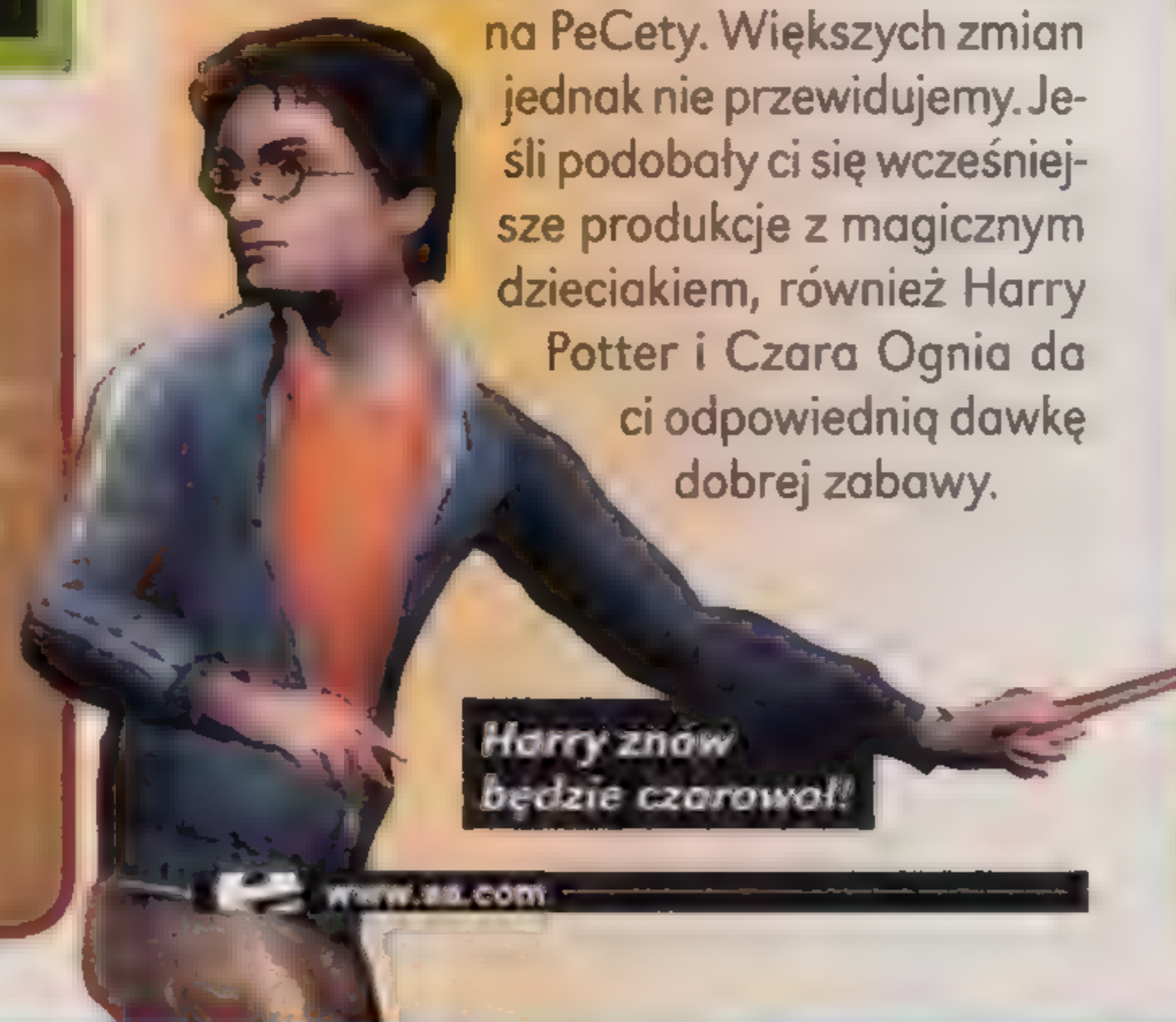
T...

www.teamtrasier.com



Harry Potter i jego magia

Dwa koncerty – gromy Electronic Arts i filmowy Warner Bros. Interactive – udzieliły wspólnie informacji na temat nadchodzącego filmu o przygodach młodocianego czarodzieja Harry'ego Pottera oraz towarzyszącej kinowej premierze grze komputerowej. Zarówno film, jak i gra będą bazować na czwartej książce cyklu J.K. Rowling, noszącej tytuł „Harry Potter i Czara Ognia”. W produkcji tworzonej przez wewnętrzne studio EA gracze będą mogli wcielić się w każdą z głównych postaci filmu – Pottera, Rona Weasleya i Hermionę Grange. Co więcej – będzie to nowy element w grach poświęconych Harry'emu – możliwa będzie współpraca dwóch graczy w trybie co-op. Opcja ta na pewno znajdzie się w konsolowych wersjach gry, nie wiadomo, czy przetrwa również konwersję na PcCety. Większych zmian jednak nie przewidujemy. Jeśli podobały ci się wcześniejsze produkcje z magicznym dzieciakiem, również Harry Potter i Czara Ognia da ci odpowiednią dawkę dobrej zabawy.



Harry znów będzie czarował!

www.ea.com

Służba wzywa po raz drugi

Nie będzie to dla nikogo wielkim zaskoczeniem, ale fakt jest faktem – na początku kwietnia koncern Activision oficjalnie potwierdził, że trwają prace nad Call of Duty 2, kontynuacją największego konkurenta Brothers in Arms i serii Medal of Honor w walce o prym wśród FPS-ów osadzonych w realiach II wojny światowej.

Oto krótkie podsumowanie znanych już informacji na temat tej gry. Call of Duty 2 będzie wykorzystywała całkowicie nowy engine graficzny, oczywiście supermega-hiperpotężny. Również algorytmy sztucznej inteligencji zostaną opracowane od podstaw i mają być dużo lepsze niż te znane z oryginału. Na grę będą się składały cztery kampanie, każda przedstawiająca frontowe losy jednego żołnierza i jego oddziału. Misje składające się na tryb single player będzie można rozegrać na dwa sposoby – w kolejności chronologicznej lub też fabularnej (wtedy poznajemy losy każdego żołnierza z osobna).

W Call of Duty 2 mają pojawić się elementy taktycznego kierowania drużyną, zrealizowane w podobny sposób jak w recenzowanym w poprzednim numerze Brothers in Arms. Mówi się także o tym, że w nowej grze Activision duże znaczenie będą miały warunki meteorologiczne oraz frontowe, np. prowadząc atak pod zasłoną dymu ulatującego z płonących wraków, będziesz trudniejszy do wykrycia i ustrzelenia.

Klimat będzie budował również system Battle Chatter, który ma na bieżąco, w zależności od wydarzeń na polu walki, generować sensowne odzywki i okrzyki żołnierzy sterowanych przez komputer! Premiera? Trzeci kwartał 2005.

www.callofduty.com



Szybko! Za tym czołgiem!

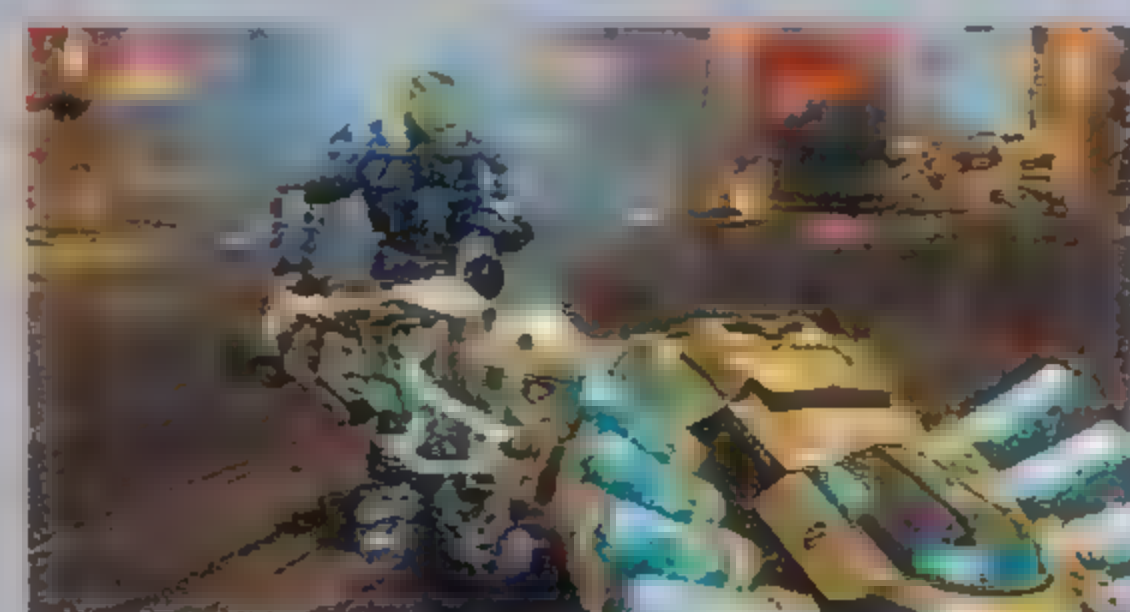
Kolejna cyfrowa iluzja

Studio Digital Illusions, odpowiedzialne za serię Battlefield, szykuje nowego FPS-a. Na razie jednak nie wiadomo o nim nic poza tym, że się ukaże – informacja na ten temat znalazła się w oświadczeniu prasowym firmy, przedstawiającym harmonogram wydawniczy na najbliższe kilkanaście miesięcy. Czytamy tam, że już na jesieni tego roku DICE wyda shootera, który wciąż nie posiada tytułu. Ciekawe!



Serious Sam II

Firma CroTeam oficjalnie potwierdziła, że trwają prace nad grą Serious Sam II, czyli kontynuacją wcześniejszych Serious Sam: The First Encounter i Serious Sam: The Second Encounter. Gra będzie bazowała na nowej generacji silnika o nazwie Serious Engine – popatrzcie na screen z gry!



Strażnicy nocy

Firma Nival oficjalnie zapowiedziała premierę swojej nowej gry o tytule Night Watch, taktycznego RPG-a wykorzystującego postacie, lokacje i motywy fabularne z filmu o tym samym tytule, który określany jest mianem „rosyjskiego Matrixa”. Sam film polecamy – a na grę czekamy!

Ruszaj w kosmos

Dobra wiadomość dla fanów kosmicznych symulacji handlowych – prace nad X3: Reunion idą pełną parą. Pod koniec kwietnia developer gry, firma Egosoft, wypuściła kilka screenów z tej produkcji. Wyglądają naprawdę niesamowicie...



Kompania... Bohaterów



Poznaliśmy już Kompanię Braci, teraz czas na Kompanię Bohaterów. Taki właśnie tytuł – Company of Heroes – nosić będzie nowa gra studia Relic Entertainment, znanego przede wszystkim z serii wybornych kosmicznych gier strategicznych Homeworld. Tym razem ekipa Relix przenosi się z międzygwiazdnej przestrzeni na ziemię, dokładniej w czasy i realia II wojny światowej.

Atutem gry ma być przede wszystkim fenomenalna oprawa graficzna, wykorzystująca engine Essence, stworzony w laboratoriach Relic Entertainment. Dzięki niemu tradycyjny RTS ma wyglądać jak hollywoodzki film wojenny. Co dokładnie kryje się za tymi zapowiedziami, tak naprawdę nie wiemy, możemy jedynie wyobrazić sobie efekty takie, jak zbliżenia, spowolnienia i obroty kamery towarzyszące wymianie ognia (co rzeczywiście mogłoby wyglądać

dość efektywnie). W połączeniu z zaawansowanym modelem fizyki nowy engine studia może sprawić, że Company of Heroes będzie najbardziej realistyczną grą w swoim gatunku.

Jak większość amerykańskich produkcji opowiadających o II wojnie światowej w Europie, także i Company of Heroes rozpocznie się podczas lądowania w Normandii, a zakończy zdobyciem Berlina. Poza oszałamiającą grafiką i – jak twierdzą twórcy – wciągającą fabułą opowiadającą o Kompanii Able, gra ma się też charakteryzować mapami, na których każdy element środowiska będzie można zniszczyć. Company of Heroes ukaże się w 2006 roku, a – już tradycyjnie – więcej informacji na jej temat pojawi się na targach E3.

[illegible]

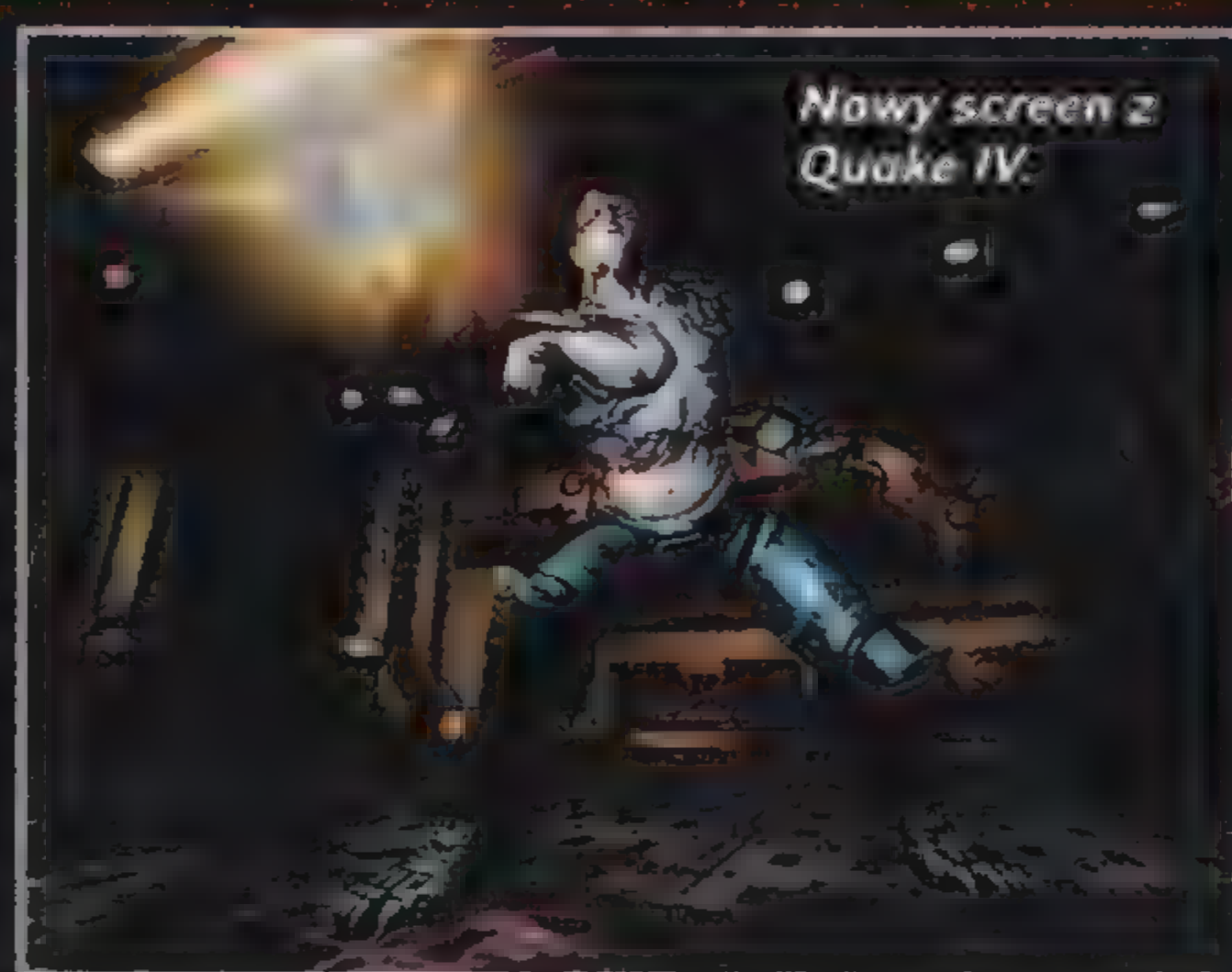
Zły dzień w L.A.

Firma Enlight zapowiedziała grę *Bad Day in L.A.*, przygotowywaną we współpracy z enigmatycznym producentem American McGee, odpowiedzialnym za m.in. *Alice* i *Scrapland*. *Bad Day in L.A.* ma być tytułem równie wyjątkowym – bohaterem gry jest Anthony Williams, bezrobotny włóczęga, który w wyniku zbiegu okoliczności ratuje Los Angeles przez atakiem terrorystów, inwazją umarłaków, skutkami trzęsienia ziemi i innymi nieszczęściami. Ma być dużo humoru i sporo akcji, a wszystko na dziesięciu poziomach wzorowanych na autentycznych lokacjach. Premiera – 1 kwartał 2006.



Quake IV

Rzadko która gra oczekiwana jest tak bardzo, że nawet pojawienie się jednego screena z niej wzbudza burzę na forach internetowych. Tak jednak stało się w pierwszej połowie kwietnia, kiedy koncern Activision udostępnił... **DRUGIEGO SCREENA Z GRY QUAKE IV.** Obrazek ten znajdziesz obok, a jak już się napatrzysz, wróć do lektury tego newsa:



Już? Poza screenem Activision wyjawil rowniez kilka informacji dotyczacych fabuly. Gra kontynuuje historie opowiedziana w Quake II. Jej bohaterem jest Matthew Kane, czlonkiem oddzialu Rhino Squad, uczestnik inwazji ziemskich sil na planete obcych Straggow. To wlasnie on doprowadzi kosmitow do klaski, korzystajac po drodze z calego arsenu pukawek i - uwaga! - pojazdow zmierzniwowanych. Gre, o czym wiemy od dawna, napeda silnik Dooma 3, a ukaże sie ona najprawdopodobniej w czwartym kwartale 2005 roku.

Swashbucklers zmieniają epokę

Swashbucklers, gra o piratach przygotowywana przez rosyjskie studio Akella, zmieniła podtytuł i okres historyczny, w którym osadzona jest fabuła. Stary tytuł (Swashbucklers: Legacy of the Drake) został zastąpiony przez nowy – Swashbucklers: Blue & Grey, a czas akcji przesunął się z wojny 1812 roku do okresu walk pomiędzy Północą a Południem. Twórcy gry uznali, że dni ostatniego renesansu pirackiej działalności na Karaibach będą dla graczy ciekawsze – tym bardziej że żadna komputerowa produkcja nie przedstawiała jeszcze kaperskiego żywota w tych rea-

liach. Dzięki tej zmianie będziemy mogli przyłączyć się do floty Unii lub Konfederacji, a także rozpocząć działalność na własną rękę, samodzielnie lawirując między mieliznami morza i polityki. Będziemy grabić, topić i mordować, ale również szmuglować nielegalne towary i przedzierać się przez wojskowe blokadę odcinające porty od morza.

Premiera gry przewidziana jest na IV kwartał 2005 roku. Ale wydaje się, że jest na co czekać.

TOP-13

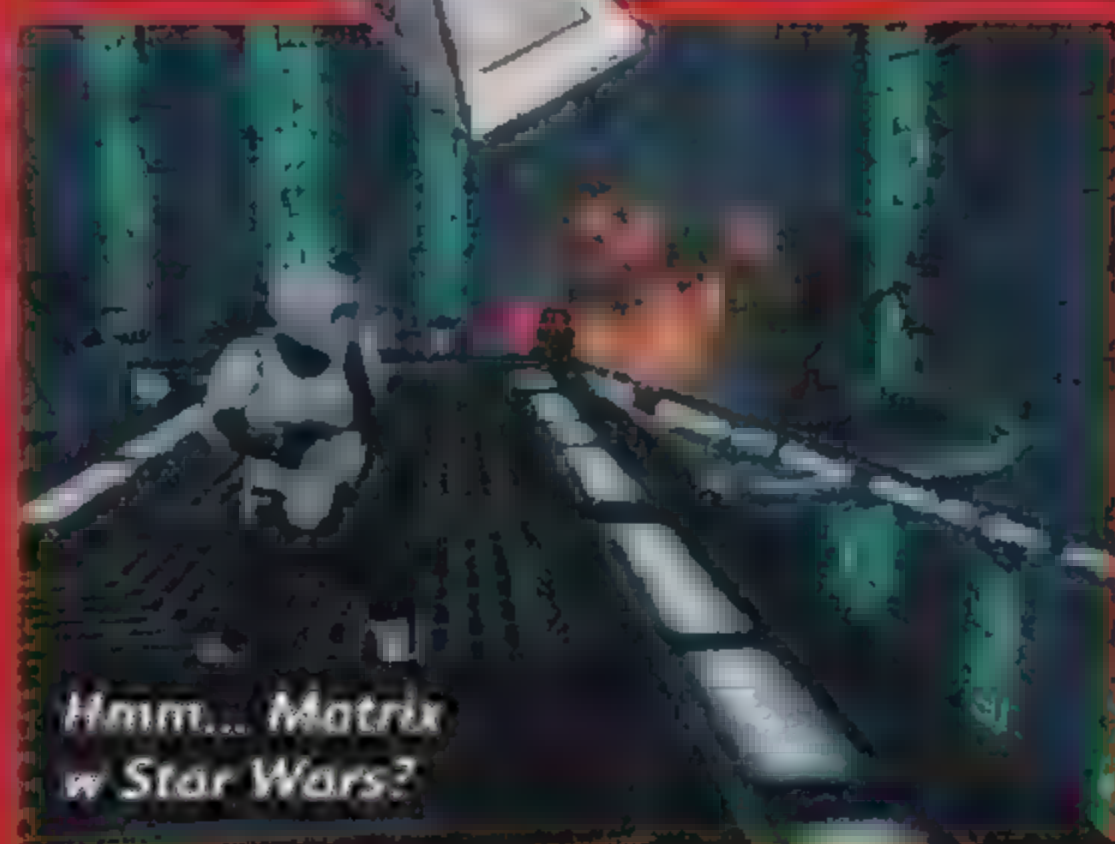
LISTA PRZEBÓJÓW

- | | | | |
|---|--------------------------------|-----|---|
| 1 | Gothic II: Noc Kruka | 241 |  |
| 2 | Warcraft III | 010 |  |
| 3 | Diablo II | 008 |  |
| 4 | SW: KOTOR II | 248 |  |
| 5 | Painkiller: Battle Out of Hell | 239 |  |
| 6 | Half-Life 2 | 223 |  |
| 7 | NFS: Underground 2 | 209 |  |

- | | | | |
|----|-----------------------------|-----|---|
| 8 | Splinter Cell: Chaos Theory | 258 |  |
| 9 | Rome: Total War | 204 |  |
| 10 | SW: Republic Commando | 256 |  |
| 11 | The Sims 2 | 204 |  |
| 12 | Brothers in Arms | 255 |  |
| 13 | GTA Vice City | 025 |  |

- | | |
|-----|-----------------------------|
| 262 | Blood Rayne 2 |
| 239 | Settlers V |
| 213 | SW: Battlefront |
| 034 | Morrowind |
| 240 | The Punisher |
| 206 | FIFA 2005 |
| 230 | Rollercoaster Tycoon 3 |
| 263 | Cold Fear |
| 249 | Sudden Strike: Resource War |
| 242 | Hearts of Iron 2 |
| 235 | Everquest 2 |
| 250 | S.W.A.T. 4 |
| 263 | LEGO Star Wars |
| 216 | Armies of Exigo |
| 243 | Scrapland |

1. **IN THE MATTER OF** _____
 2. **STATE OF NEW YORK**
 3. **IN SENATE**
 4. **January 11, 1961**
 5. **REPORT**
 6. **OF THE**
 7. **COMMISSIONERS OF THE STATE OF NEW YORK**
 8. **ON THE**
 9. **ADMINISTRATIVE AND FINANCIAL**
 10. **OPERATIONS OF THE**
 11. **STATE OF NEW YORK**
 12. **FOR THE YEAR ENDING**
 13. **DECEMBER 31, 1960**
 14. **ALBANY, NEW YORK**
 15. **1961**



Hmm... Matrix w Star Wars?



Za bezułka jest bezpiecznie!

Gwiezdne Wojny znowu w sieci

Firma Electronic Arts, znana z gier takich jak The Sims czy The Sims 2, postanowiła wydać swoją pierwszą grę w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Jest to Star Wars: Battlefront, która ma być pierwszą z serii. W grze graliśmy w roli żołnierzy Imperium lub Rebelii, walcząc o kontrolę nad galaktyką. W tym wydaniu mamy do czynienia z wojną między Imperium a Rebelią. W grze graliśmy w roli żołnierzy Imperium lub Rebelii, walcząc o kontrolę nad galaktyką. W tym wydaniu mamy do czynienia z wojną między Imperium a Rebelią.

Star Wars: Battlefront to pierwsza z serii gier. W grze graliśmy w roli żołnierzy Imperium lub Rebelii, walcząc o kontrolę nad galaktyką. W tym wydaniu mamy do czynienia z wojną między Imperium a Rebelią.

Star Wars: Battlefront to pierwsza z serii gier. W grze graliśmy w roli żołnierzy Imperium lub Rebelii, walcząc o kontrolę nad galaktyką. W tym wydaniu mamy do czynienia z wojną między Imperium a Rebelią.

Star Wars: Battlefront to pierwsza z serii gier. W grze graliśmy w roli żołnierzy Imperium lub Rebelii, walcząc o kontrolę nad galaktyką. W tym wydaniu mamy do czynienia z wojną między Imperium a Rebelią.

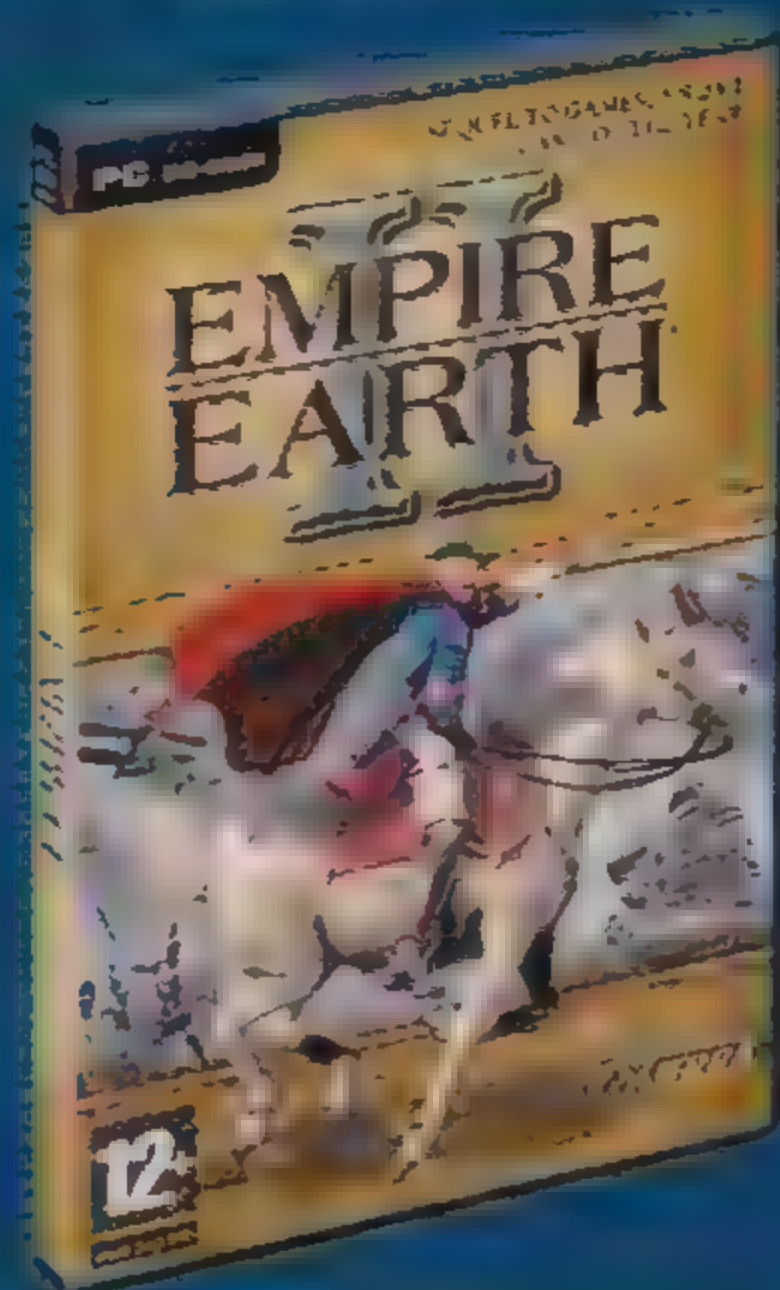
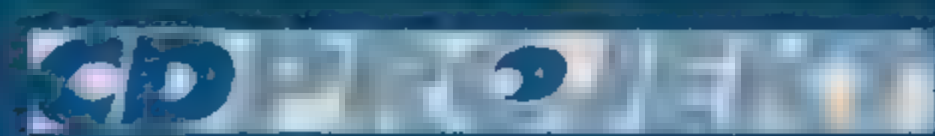
www.cdprojekt.com

Głosuj SMS-em • Wygraj nagrodę

- | | |
|-----|------------------------------------|
| 225 | NBA 2005 |
| 226 | Prince of Persia 2 |
| 257 | Empire Earth II |
| 236 | Chronicles of Riddick |
| 227 | Vampire the Masquerade: Bloodlines |
| 266 | Act of War |
| 251 | Playboy: The Mansion |
| 264 | Driv3r |
| 265 | Championship Manager 5 |
| 254 | Fallout 2 |
| 259 | Kozacy II: Napoleońskie boje |
| 245 | Evil Genius |
| 212 | MOH: Pacific Assault |
| 260 | Project: Snowblind |
| 261 | Silent Hunter III |

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL# (zamiast # podaj przypisany grze numer jest w czarnym polu). Możesz też przysłać własne propozycje - wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozdajemy grę Empire Earth II ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!



Odpicuj swoją furę!

Juiced

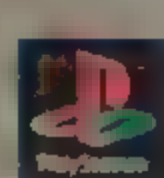
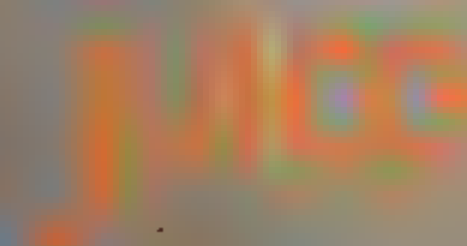
Szybcy i Gniewni



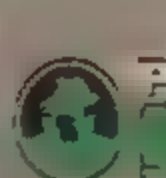
Wkrótce w sprzedaży



www.juiced-racing.com



PlayStation 2



POWERED BY GAME SPY

www.cdprojekt.info
TWOJE PRODUKTY INFORMACJE

Blood Rayne 2

Ma oszalamiające kształty, usta kusicielki i obiecujące ognisty temperament rude włosy. Nie zdziw się jednak, kiedy zaproszona na kolację zamówi krwisty stek...

W ciągu trzech ostatnich lat pociągna Rayne była bardzo zajęta. Brała udział w muzycznych teledyskach, odkrywała swoje nieprzeciętne wdzięki w magazynie Playboy i podpisywała intratne filmowe kontrakty. W napiętym grafiku znalazła jednak czas, by wystąpić w grze Blood Rayne 2, która właśnie ukazała się na PC. Czy nadmiar obowiązków seksownej dhampirzycy nie zaszkodził tej produkcji?

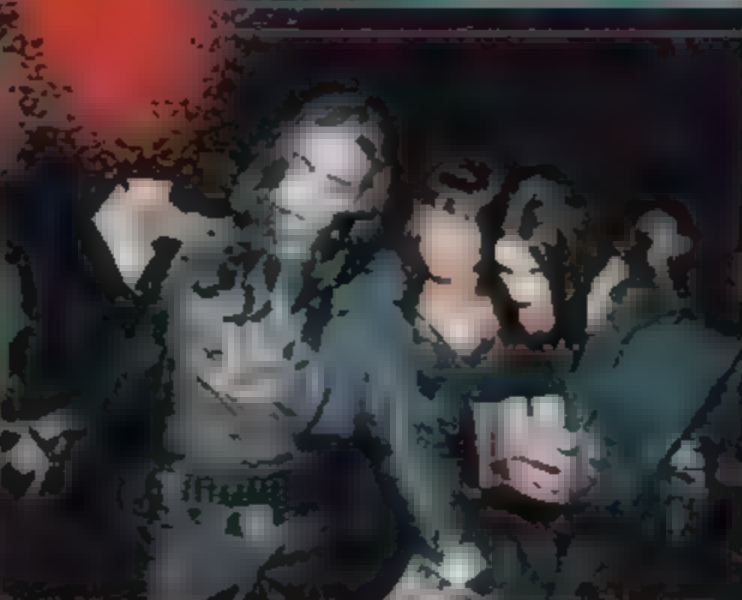
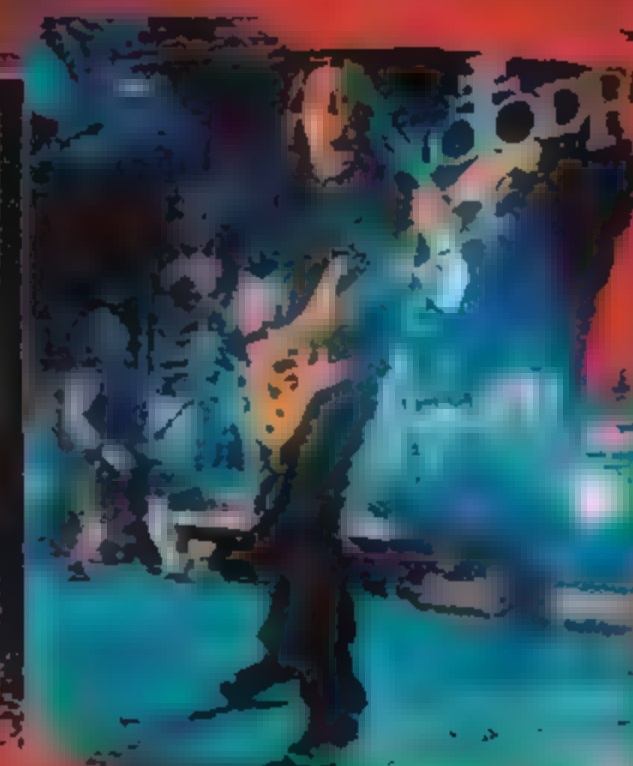
Można powiedzieć: „Co to za pytanie?!”. Jaka Rayne była zajęta? Na kanale MTV2 dhampirzycza objawiła się dzięki specjalistom od komputerowej animacji, render do magazynu Playboy (swoją drogą to właśnie on znajduje się na naszej okładce!) przygotował w 3D Studio i Photoshopie jakiś utalentowany grafik, a kontrakt z Hollywood na wykorzystanie odzianej w czarny latex rudowłosej mistrzyni fechtunku podpisał jakiś smutny prawnik w szarym garniturze. Akapit otwierający tę recenzję podkreśla jednak coś innego – koncentrując się na przemienianiu Rayne w jedną z bohaterek współczesnej popkultury, ekipa Terminal Reality zapomniła o tym, co zapoczątkowało popularność dhampirzycy. Czyli grach.

Bez obaw – Blood Rayne 2 to gra akcji, która plasuje się sporo powyżej średniej. Serce kraje się jednak (jak w konfrontacji z lodowatymi ostrzami Rayne) na myśl o tym, jak wysmienita mogłaby to być gra. Coś ci brakuje jednak szlifu, sporo elementów jest niedopracowanych – głównie animacje postaci, wykrywanie kolizji obiektów, praca kamery. Na szczęście większość niedoróbek należy do kategorii „tyci tyci denerwujących”, a nie „chołernie irytujących tak że masz ochotę kogoś za...bić”. Jeśli więc w poprzednią część Blood Rayne nie grałeś z pasją, a w portfelu nie nosisz zalaminowanych zdjęć głównej bohaterki – mówiąc krótko, jeśli nie masz większych oczekiwań w sta-

Ta dziewczyna nie łamie serc. Ona odcina głowy...

DRAYNE

ROCK'N'RAYNE



Na zakończenie prac nad drugą częścią gry jej twórcy zorganizowali sobie całkiem niezłą imprezkę w słynnym klubie House of Blues w Los Angeles. Na scenie wystąpił metalowy zespół Sha-

dows Fall, a wśród gości specjalnych pojawił się między innymi Jonathan Davis z zespołu Korn oraz modelka Ute Werner jako Rayne. Zobacz, jak bawiła się ekipa Terminal Velocity...



Tak wygląda jedzonko...



Nie jeden facet stracił dla Rayne głowę.

sunku do Blood Rayne 2 – czeka cie co najmniej kilkanaście godzin emocjonującej, a przede wszystkim efektownej zabawy.

Rayne to dhampirzyca, na poły człowiek, na poły stryga, córka wampira o imieniu Kagan, który – jak się wydawało – zginął na końcu pierwszej części gry. Przyczyną jego zgonu była Rayne, mścząca się w ten sposób za śmierć matki, w brutalny sposób zabitej przez Kagana. Wszystko to działo się w latach 30. XX wieku, m.in. na terenach kontrolowanych przez nazistów. **Akcja Blood Rayne 2 rozgrywa się już we współczesności.** Dowiadujemy się, że Rayne przez minione kilkadziesiąt lat podróżowała po świecie, zabijając wampiry, synów i córki Kagana.

Okazuje się, że krwiopijcy przygotowują się do realizacji planu, który zakończony powodzeniem będzie

oznaczał zagładę ludzkości. **Pragną zakryć słońce, korzystając z artefaktu o nazwie The Shroud, wylec na ulice i wysać do ostatniej kropli wszystko, co żyje.** Fabuła jak na prostą grę akcji jest dość zawila i obszerna – znajdziesz tu m.in. walkę konkurencyjnych wampirzych klanów i próby wyhodowania mutantów mających stanowić nieskończone źródło krwistego pożywienia. To może się podobać, szczególnie fanom komiksu i filmowej trylogii Blade lub tym, którzy namiętnie oglądali w telewizji serial „Buffy”.

Podstawy, na których zbudowano grę, są bardzo solidne. Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydzilby się sam Bruce Lee. To sprawia, że jest potężniejsza od większości przeciwników, mimo tego zdarza się jej jednak przyjąć na krasne lica i kragła klatkę piersiową ciosy piekielnych rzeźmieszków. Traci wtedy energię, a w grze nie znajdziesz niestety ani jednej apteczki. Jak sobie z tym poradzisz? Wystarczy weisnąć jeden kłosisz, by Rayne wskoczyła na przeciw-

nika i zgrabnym ruchem wessała się w jego aortę. Krew to dla bohaterki nowe życie, uzupełnienie energii, ale nie tylko...

Nowością drugiej części gry jest broń palna – pistolety o nazwie Carpathian Dragons, którymi możesz razić wrogie wampiry na odległość. Wraz z rozwojem fabuły i dodawaniem do spluw kolejnych elementów, pełnią one także funkcje miotacza płomieni, karabinu, strzelby, a nawet wyrzutni granatów. Amunicją jest w tej grze krew, a kiedy jej zapasy się skończą,

Blood Rayne 2 to jedna z lepszych gier akcji na PC – seksowna i bardzo krwawa.

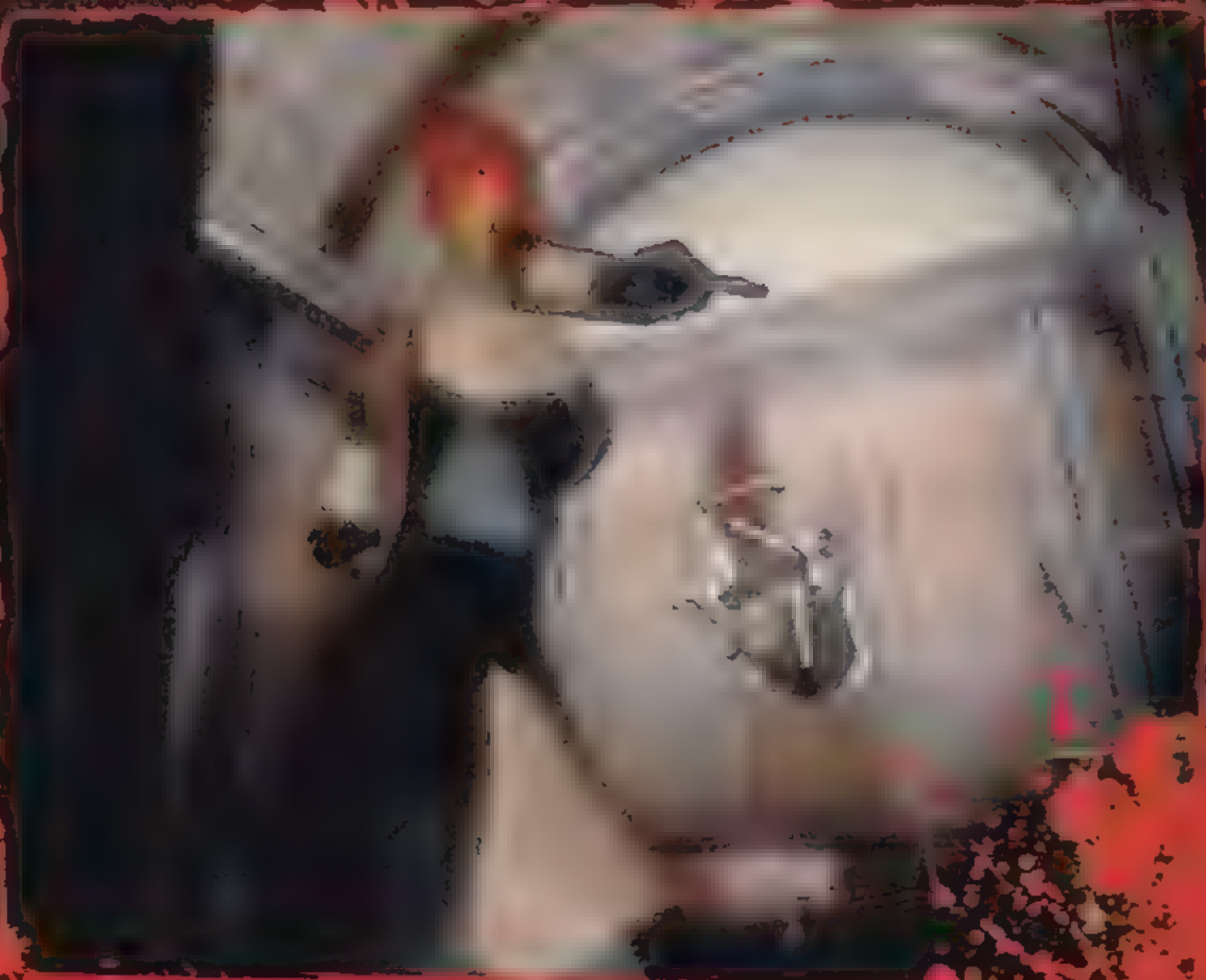
każdy kolejny strzał odbiera Rayne nieco energii. Cały czas musisz więc pamiętać o tym, by na bieżąco ładować pistolety posoką przeciwników. Czy krew pokonanego wampira wypić, czy lepiej wykorzystać ją jako amunicję dla Smoków Karpas – to pierwszy, ale nie ostatni z wyborów, przed jakim staniesz podczas gry. Kolejny związany jest z mocami dhampirzycy.

Rayne, laska magiczna, posiada pewne specjalne umiejętności, których wykorzystanie ograniczone

Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydzilby się Bruce Lee.

CLICK TRICK!

W menu Cheat wpisz: **PimpReapDarkDarkMuse**, będziesz mógł włączyć niekończące się punkty Rage. Jeśli wpiszesz: **Whack LickEroticCunningly**, uruchomisz opcję wyboru ubrań Rayne.



Kamienne nosorożce to ulubione zwierzęki dhampirzycy.



Rayne nie jest wybredna, gustuje i w paniach, i w panach.



RYCOWADA KREW



Dhampirzyca Rayne gości nie tylko w telewizji i na dużym ekranie, ale również na kartach komiksu. Niedawno na rynek trafiło wznowienie albumu Blood Rayne: Skies Afire, w którym nasza Lateksowa Miss powstrzymuje nazistów przed przesmygnięciem Króla Wampirów do USA. Dziwne! Wydawało się nam, że Król Wampirów już tam jest i nazywa się Ozzy Osbourne. Albo Michael Jackson. Albo George „Dubya” Bush...

Jest czasowo przez tzw. wskaźnik Rage, reprezentujący poziom zacieźnienia bohaterki. Korzystanie z mocy zmniejsza wartość tego wskaźnika, a jeśli chcesz ją ponownie zwiększyć, **musisz wykończyć przeciwnika specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality.** Dylemat polega na tym, że fatality aktywuje się podczas wysysania krwi – po raz kolejny podczas ssania stajesz więc przed decyzją: czy wzmocnić siły vitalne, czy naładować pistolety, czy też uzupełnić wskaźnik Rage. Od trafności tych wyborów zależy powodzenie w każdym z 30 etapów, a grywalność zwiększa dodatkowo fakt, że musisz je podejmować w ułamku sekundy, bo **rzadko zdarza się, by akcja sama z siebie zatrzymała się choć na chwilę.**

Na szczęście upływ czasu możesz spowolnić samą to działanie jednej z mocy. W grze występują trzy ich rodzaje, a bardziej zaawansowane umiejętności zdobędziesz, przechodząc kolejne etapy. Pierwsza grupa mocy, na którą składają się: Blood Rage, Blood Fury i zalewająca ekran krwistym tsunami Blood Storm, zwiększa skuteczność Rayne w walce. Druga grupa – m.in. Aura Vision i Ghost Feed – umożliwia ci odnajdywanie kryjówek wampirów, wskazuje te organizmy, których krwią można się pożywić, pozwala na wysysanie posoki na odległość. **Trzeci, najciekawszy rodzaj mocy Rayne, pozwala na spo-**



To się nazywa imprezka!

walnianie upływu czasu, a w swojej najbardziej rozwiniętej postaci niemal całkowicie go zatrzymuje.

Ostatnim dodatkiem do arsenału śmiertelnych zagrywek Rayne jest harpun, za pomocą którego może ona przyciągać przeciwników do siebie lub też... rzucać nimi na „zabójcze” elementy lokacji, np. posagi nosorożców, ścienny wentylator czy płonący kominek. Kopniaki i machnięcia ostrzami możesz wykonywać również w postaci combasów, nie ma jednak takiej potrzeby, bo gra jest dość prosta i większość przeciwników zetrniesz z nog, korzystając wyłącznie z ciosów podstawowych. Dużo przydatniejsze są mordercze taktyki wykorzystujące otoczenie, np. zjazd po poręczy schodów z wysuniętymi na boki ostrzami. Po takiej „przejażdżce” stopnie są aż śliskie od krwi...

Przeciwnika możesz wykończyć specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality.

Jeśli masz w domu kogoś, kto niezbyt przychylnie patrzy na twoje gierowanie, lepiej nie pokazywać mu Blood Rayne 2. To jedna z najbardziej krwawych gier w historii, **symfonia posoki, której rytm nadają metaliczne odgłosy ostrzy w pół tnących korpusy nieśczęśników.** Mówiąc prosto, bez grafomańskich popisów – wszystkie celne pchnięcia Rayne kończą się fontanną krwi, niemal każdy z 12 ciosów fatality to animacja, w której ciało martwego przeciwnika szatkowane jest jak mięso na tataro, po większych pojedynkach podłoga zalegała bezpońskie głowy, korpusy, nogi, dłonie i rece. Horror. Po prostu horror. A jednak... – **teraz napiszę coś, za co Clicka wyklnie Liga Polskich Rodzin – ...ta absurdalna ultraprzemoc to jeden z najsilniejszych atutów gry!** Przecież walczysz tutaj z potworami pragnącymi zgładzić ludzkosć, a takim paskudom należy się krwawa i bolesna śmierć.



No dalej, bierz mnie, będzie wspaniale, obsyp mnie krwawym deszczem...

Gra nie zachwyci także mam przejętych dobrem swoich dzieci – za to uszczęśliwi dziennikarzy w sezonie ogórkowym – ze względu na mocne podteksty erotyczne. Sam fakt, że Rayne „pozuje” do Playboya, wskazuje, czym Majesca chce przyciągnąć graczy. Dhampirzyca paradytuje po lokacjach w kreacjach raczej odkrywających, niż zakrywających jej naturalne walory, przeciwniczki Rayne lubują się w ponczoszkach i minispodniczkach, **animacja wysysania krwi kojarzy się z bardziej zaawansowanymi pozycjami Kamasutry,** a i w dialogach dużo jest dwuznaczności i mrugnięć okiem. Klimat gry jest od początku do końca perwersyjny, budzi kosmate myśli i wilgotne skojarzenia. Fuj!

Żeby nie było, że Blood Rayne 2 to tylko walka i seks, twórcy gry dorzucili do niej elementy akrobatyczne, dość gęsto porzucane po poziomach. Rayne wskakuje na wystające ze ścian pałaki, kręci na nich fikołki, chwyta się rynien, ogólnie mówiąc, stara się jak może dosięgnąć Księcia Persji. Te sekwencje są wyraźnie inspirowane dwiema ostatnimi częściami serii Prince of Persia (niemal identyczne animacje i praca kamery), brakuje im jednak – jak wielu elementom gry – szlifu, przez co w żadnym momencie nie są one tak płynne i eleganckie jak w perskim pierwowzorze.

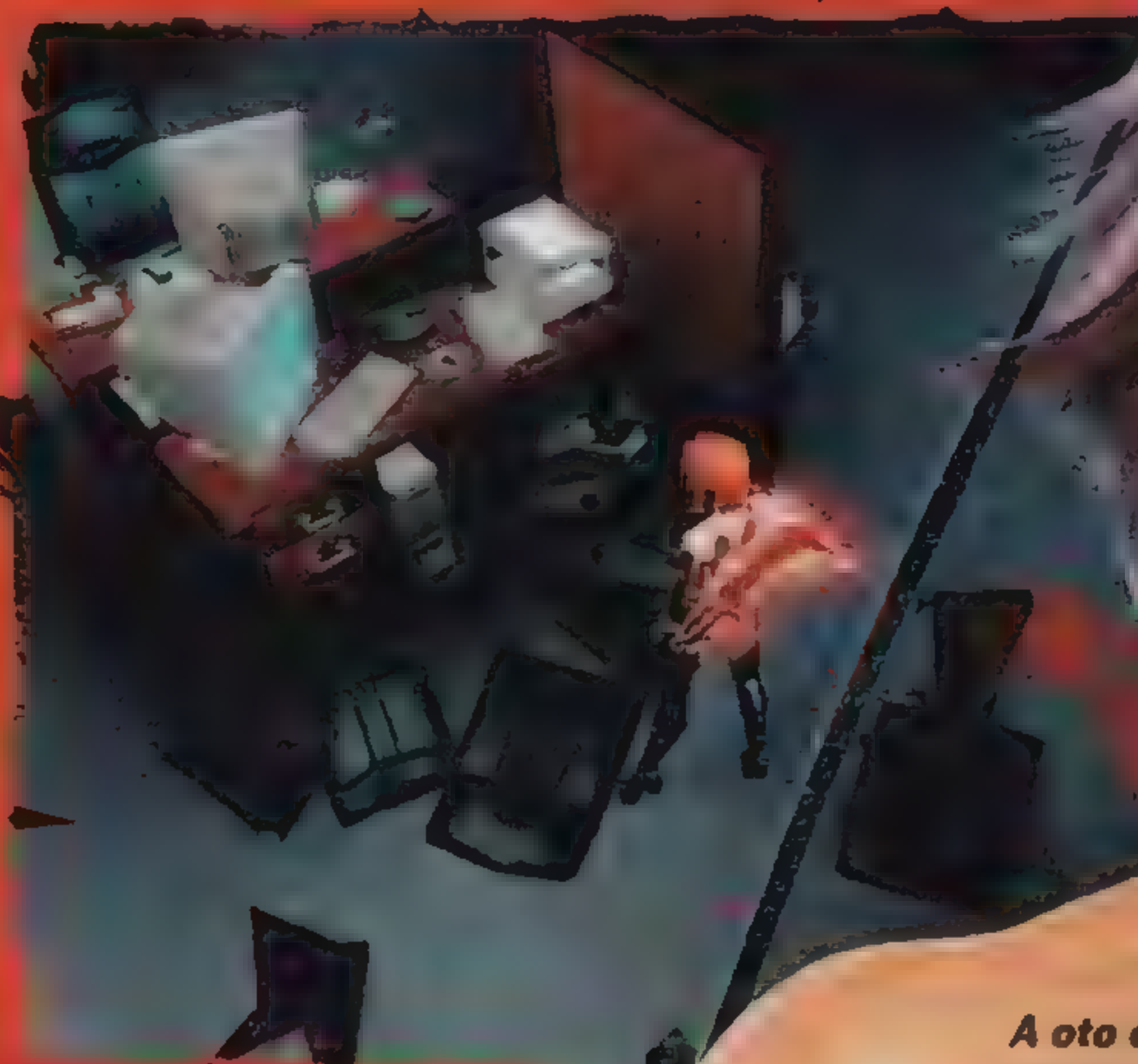
Tylko kobieta może naprawdę poznać wnętrze innej kobiety...



Po pokonaniu wampirów Rayne otworzyła salon piercingu...



...i lateksowej mody.



Ktoś był chyba niezadowolony z wysokości pensji...

A oto obiecane sekrety (niestety, główny Boss nie pozwoli nam pokazać więcej...)

Kino grozy

Twórcą filmowej ekranizacji Blood Rayne będzie Uwe Boll, filmowiec nietypowy. Nietypowy, bo specjalizujący się w przenoszeniu na ekran gier komputerowych. Stworzył już takie „dzieła” jak House of the Dead oraz Alone in the Dark, zgodnie opisywane przez kinomanów i recenzentów jako „najgorsze filmy w historii kina”. Z tego pierwszego filmu sam Uwe Boll – Niemiec urodzony w Wermelskirchen – tłumaczył się nawet na jednym z internetowych serwisów poświęconych kinu, łamaną angielszczyzną pisząc na forum: **okay, the movie was shit, but it was not big shit.** Kolejne projekty reżysera to również obrazy wykorzystujące grove licencje – po Blood Rayne zobaczymy jego wersję konsolowego Hunter: The Reckoning, później zaś rozpoczną się prace nad filmem... Far Cry. Uwe zapowiada także film bazujący na grze Dungeon Siege, który zgodnie z jego słowami ma być „epicką produkcją na miarę Władcy Pierścieni”. Z „sukcesów” Uwe Bolla cieszy się na pewno Paul W. S. Anderson (twórca filmu „Resident Evil”) – dzięki niemu nie jest już najgorszym reżyserem na świecie...

Tu kończy się cała zabawa.

Wielu próbowało stuknąć Rayne, nikomu się jednak nie udało.

Blood Rayne 2 to gra, której wygląd może się podobać. Największy mankament oprawy graficznej to przenikanie przez siebie postaci podczas walki, a także „plastikowość” niektórych lokacji (np. brukowy chodnik w lokacji Twisted Park) i przeciwników (drapieżne panny z poziomów rozgrywanych w posiadłości Zeren-skiego). Świetne są natomiast efekty graficzne związane z użyciem mocy, zachwyca też pomysłowość ciosów fatality. Średnia jest jednak oprawa dźwiękowa gry, na którą składają się nieciekawe i mało charakterystyczne utwory muzyczne, łączące elektronikę z gitarą, oraz prowadzone bez większego zaangażowania dialogi. Szkoda, że aktorzy nie przyłożyli się do swaich kwestii, bo są one nawet dowcipne, w sposób typowy dla hollywoodzkich filmów akcji.

Czemu tej produkcji nie przygotowali magicy od Prince of Persia lub Maxa Payne'a?!? Wtedy mielibyśmy do czynienia z produkcją dopracowaną, łączącą grywalność, wysoką jakość wszystkich elementów gry i smakowicie krwawy styl. Tymczasem Blood Rayne 2 ma niedoróbki, czuć, że zabrakło czasu na dopieszczenie nowej części przygód dhampirzycy. Mimo to jest to jedna z lepszych gier akcji na PC – mocna, seksowna i bardzo, bardzo krwawa. Masz odwagę, by spotkać się z Rayne?

Blood Rayne 2

Producent: Terminal Velocity Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.bloodrayne.com/>

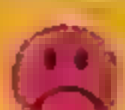
cena 99,90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



główna bohaterka • szeroki wachlarz ciosów • ostry, mocny klimat



przenikanie obiektów w animacjach • sekwencje akrobatyczne marnym cieniem PoP • słabe udźwiękowanie

Choć niepozawalana fuzzerka, Blood Rayne 2 to jedna z ciekawszych gier akcji na PC. A już na pewno najbardziej krwawa!

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

OCEAN

Autor: Foch

NOWA GRA
W ŚWIECIE CHROME!

CHROME
SPECFORCE



TAHTYHA

TECHNOLOGIA

UMIEJETNOŚCI

GLOBALNE ZAGROŻENIA

TAJNE DZIAŁANIA

ODDZIAŁY SPECJALNE PRZYSZŁOŚCI



techland



Sprzedż wysyłkowa:
Tel. (0 prefiks 62) 73 72 739
E-mail: sprzedaz@techland.pl

Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
www.specforcethegame.com

LEGO®

STAR WARS

Historia klocków LEGO

Nazwa LEGO wzięta się z duńskiego wyrażenia „Leg godt”, czyli „baw się dobrze”. Firmę założył w 1932 Duńczyk Ole Kirk Christiansen, dziś kieruje nią jego wnuk. Początkowo zabawki – najpierw wykonywane z drewna – były tylko częścią asortymentu. Dopiero w połowie ubiegłego wieku uzyskały dzisiejszy kształt. Sukces klocków sprawił, że firma LEGO jest dziś największym producentem zabawek w Europie.
[za: http://pl.wikipedia.org/](http://pl.wikipedia.org/)



Tego nie mogło zabraknąć! Tak jak i muzyki Johna Williamsa.



Natalie Portman w stroju Amidali w „Mrocznym Widmie” nie wyglądała może zbyt powabnie, ale jako postać z LEGO jest już całkiem pozbawiona seksapilu. I dobrze, przynajmniej gracze nie będą mieli droższych myśli!

Potraktowane z przymrużeniem oka Gwiezdne Wojny? Choć gra jest dla dzieci, starsi gracze również będą się bawić przy niej przednio.

George Lucas stwierdził kiedyś w wywiadzie, że tak naprawdę zawsze robił filmy dla dzieci. Dorosli oglądają je tylko przy okazji, w dodatku uzurpując sobie bezpodstawnie do nich jakieś prawa. I rzeczywiście – gdyby twórca Gwiezdných Wojen miał do swego dzieła nabożny stosunek, w życiu by nie pozwolił na powstanie czegoś takiego jak LEGO Star Wars. Gry, która sprawia, że **fabuła pierwszej Trylogii staje się jeszcze bardziej dziecinna i płaska niż w kinie.**

LSW pozwala na wzięcie udziału w chyba wszystkich najważniejszych scenach

akcji z filmów „Mroczne Widmo”, „Atak Klonów” i „Zemsta Sithów”. Podarowano sobie oczywiście inne wątki, z romantycznymi relacjami między Anakinem a Amidala na czele. Przez większość gry sterujesz rozmaitymi postaciami złożonymi z klocków

i wymachując mieczem świetlnym lub strzelając z blastera, pokonujesz kolejne rzesze przeciwników. Czasem zdarzają się innego typu etapy, np. wyścig podów czy klasyczna kasmiczna strzelanka.

Poza specyficzną „klockową” grafiką ciekawostką w grze jest to, że nie można w niej zginąć. W misjach, w których celem jest dojście do jakiegoś punktu lub pokonanie bossa, śmierć kierowanej postaci kończy się tylko stratą części zebranych monet (w rali których występują okrągłe klocki). W przypadku zadan, w których czymś leczysz, po śmierci wracasz do ostatniego checkpointu. Sprawia to, że całą grę można przejść z powodzeniem w jeden wieczór, a ile nie nastawiasz się na odkrywanie wszystkich jej tajemnic. Jeśli tak – oczywiście należy grać znacznie uważniej.

LEGO Star Wars nie ogranicza cię do kierowania tylko jedną postacią. Praktycznie w każdym etapie uczestniczy co najmniej dwóch bohaterów; między którymi możesz się swobodnie i w każdej chwili przełączać. Jest to nie-

zbędne, bo pewne czynności mogą wykonać tylko określone postacie, np. niektóre terminale obsługuje tylko R2D2, są miejsca, do których może doskoczyć tylko Jedi, itd. **Bardzo fajną opcją jest tryb co-op, dzięki któremu drugi gracz w każdej chwili może dołączyć do gry.** Co więcej, nie potrzeba do tego konieczne joypada, wystarczy jedna klawiatura, choć to oczywiście rozwiązanie mało wygodne. Gra z żywym kompanem jest nieco ułatwiona, ale są też etapy, które w ten sposób przejść trudno. Przykładem jest tu wyścig podów, w którym obaj gracze muszą prowadzić swoje pojazdy praktycznie bezbłędnie.

Grać w LSW można w dwóch trybach. W Story podążamy szlakiem wytyczonym przez scenarzystów filmowych i nie ma tu miejsca na większe odstępstwa od fabuły. Możesz też jednak dać sobie spokój z historią i zabawić się w tworzenie jej alternatywnej wersji w trybie Free, gdzie niepodobienstwa typu walka Yody z Dorth Mauliem są na porządku dziennym. **W ogóle fabuła została potraktowana w bardzo lekki spo-**

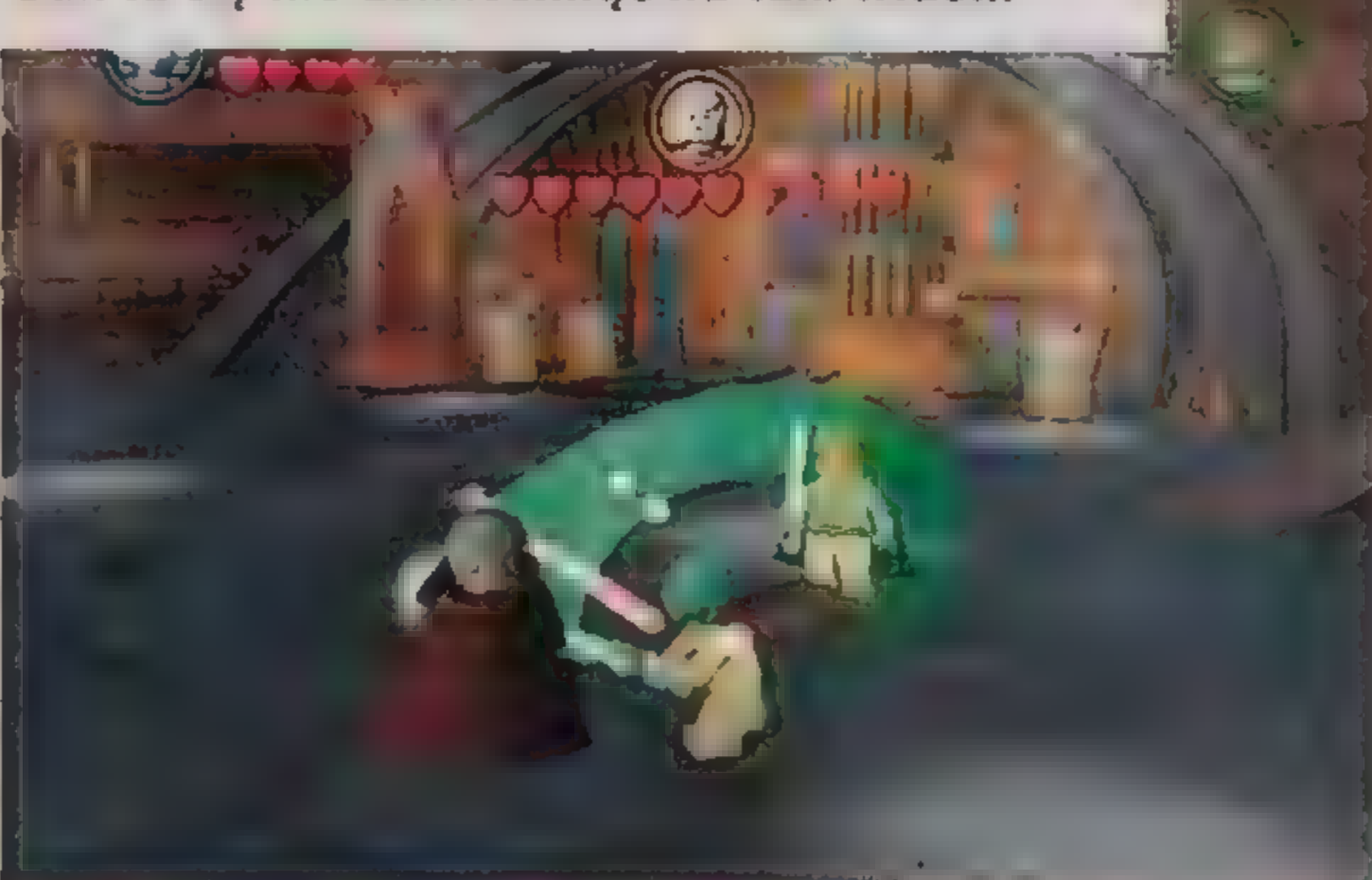
sób. W grze wszystko trwa chwilę i zrealizowane jest z przymrużeniem oka. Żadna postać nie wymawia na głos nawet słowa, a jedyny tekst informujący o intrydze to ten na początku, pisany znanymi z kina złotymi literami:

Bardzo lubię Gwiezdne Wojny i cieszę się, że taka gra powstała. To dobra i bezkrwawa zabawa (podobnie jak filmy – zauważyliście, że nie pada w nich ani jedno brzydkie słowo, a walki są bezkrwawe? Nawet wtedy, gdy bohaterowie tracą kończyny!). Przede wszystkim dla małych, ale i ci więksi spędzą przy niej kilka sympatycznych godzin.



Jeśli nie oglądałeś jeszcze „Zemsty Sithów” i nie chcesz poznać jej fabuły, lepiej nie graj w trzeci epizod przed pójściem do kina.

Jak tu się nie uśmiechnąć na taki widok?



Igrzyska z udziałem kilkudziesięciu Jedi – piękna sprawa!

LEGO Star Wars

Producent:
Traveller's Tales

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.legostarwarsgame.com/>

cena
79 90

Multiplayer: co-op

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

lekką i przyjemną • masę postaci • nie za trudna • dużo rzeczy do odkrycia • tryb co-op

dość krótka • minus dla maniaków – brak nabożnego podejścia do Sagi

Szybkie spojrzenie na najważniejsze wydarzenia z pierwszych trzech epizodów Gwiezdných Wojen.

GRYwalność

GRAFIKA

OZWIĘK

4+



TO WSZYSTKO
NASZA WINA

FREAKY FRIDAY
22:00-02:00



Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!

Przy pomocy Szwajtki MTV i sms-ów po nr 7129 o treści: mtymsms@gatki.pl - SMSy są w 77% skuteczne!

Wszystkie sms-y są płatne. Cena dzwoniącego: 1,44 zł. Z FUJ! Albo...

...nie dzwoni! Odbiory: 0,14 zł. Z FUJ! Albo... Nie! Płatność: 0,14 zł. Z FUJ! Albo...

Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiikonki

**OBCINAJ
PAZNOKCIE**

Sudeki to nazwa świata, który niegdyś został podzielony podczas boskiej „sprzeczki” na krainę światła i mroku. Po wielu latach rozłąki ataki Aklorian, ludzi z ciemniejszej strony Sudeki, doprowadziły Illuminę (czyli świat tych jaśniejszych) do zbudowania pewnego urządzenia, które miało na wieki chronić światło dnia. Na początku zabawy podział na postacie pozytywne i negatywne jest więc oczywisty, dopiero później **granica między świetlistym dobrem i mrocznym złem przestaje być tak wyraźna, jak byśmy tego chcieli...**



Ciach, ciach, ciach!

Buki: Zabójcza niczym dzikie zwierzę. Potrafi rozprawić się z przeciwnikami nie gorzej od Tala. Przy okazji szybka i... nie ustępuje pięknem Ailish.

Elco: Zafascynowany techniką nadworny naukowiec, który pomimo swojego wieku jest nad wyraz sprawny. Jego arsenał składa się z różnego rodzaju pistoletów, strzelb, a nawet wyrzutni rakiet!

Tal: Lekkoduch, który świetnie włada mieczem. Niektórzy uważają, że wszystkich wokół niego czeka pewna śmierć, ale cóż – on nadal ma się dobrze.

Ailish: Młoda, zdolna i piękna – czego chcieć więcej? Swoimi czarami potrafi zdziałać cuda, a z magicznych lasek korzysta z zabójczą precyzją.

SUDEKI



Wróg u bram.

Na takim oto tle przyjdzie ci przeżywać przygody wraz z młodym wojownikiem Talem. Z czasem dołączy do niego czarodziejka Ailish, córka królowej. Czwórkę bohaterów dopełni wraz z biegiem wydarzeń Buki, wojowniczek z dzikiego plemienia, oraz nadworny naukowiec Elco.

Jeśli wziąć Morrowinda, dorzucić magię, zwiększyć o wiele dynamikę rozgrywki (w szczególności walkę) i nieco uprościć fabułę, to efekt końcowy będzie mniej więcej tym, czym jest Sudeki.

Z założenia jest to gra łącząca elementy akcji z RPG, z widokiem zrealizowanym w konwencji TPP, w której kie-

Ciekawostką jest to, że gdy przyjdzie ci już zrobić z kilku stworków kotlety mielone, **postaciami Elco i Ailish kierujesz w trybie... FPP.**

W Sudeki liczą się dwie rzeczy – malownicze lokacje oraz walka. Widać, że **twórcy naprawdę puścili wodze fantazji**, bowiem przyjdzie ci podróżować do naprawdę interesujących miejsc. Od zielonych lasów i wybrzeży morskich, przez pustynne wawozy, mechaniczne twierdze, zatęchłe podziemia czy też mroczną stronę Sudeki – Świat Cienia. Poza podróżami, **grając w Sudeki, najwięcej czasu spędzisz, wojując**

Sudeki z radością przyjmą wielbicieli bitewnych akrobacji z mieczem, bo to właśnie efektowna walka jest w grze kluczem do sukcesu.



Zwróćcie uwagę na dobry model... skrzyni.



Jak to mówią – kij ci w oko!

Nie ma co ukrywać, że w Sudeki liczą się dwie rzeczy – malownicze miejsca oraz walka.

rujesz jedną postacią, a reszta drużyny podąża za tobą. Oczywiście, w każdej chwili możesz zmienić lidera kompanii, co przydaje się przede wszystkim podczas walki.

z potworami. Potyczki w grze są nad wyraz spektakularne. Walka przeciwko przeważającej liczbie przeciwników daje kopa adrenaliny i zmusza do wysilenia czerepu w celu jak najlepszego wykorzystania combosów. To właśnie one wraz

z umiejętnościami specjalnymi dodają uroku grze, sprawiając, że boje nie sprowadzają się do bezmyślnego i jak najszybszego uderzania w klawisze.

Walka staje się tym ciekawsza, im większa jest drużyna. Jej skład podczas całej gry ciągle się zmienia, co ma istotny wpływ na taktykę walki. **Istotne są nie tyle same atrybuty postaci, jak siła, życie i tym podobne, ale raczej to, co potrafią zrobić swoimi czarami lub specjalnymi umiejętnościami.** Dopiero połączenie zdolności czworga bohaterów daje skład na tyle silny, byś poradził sobie z najtrudniejszymi przeciwnikami.

Podsumowując – Sudeki to porządna gra, przy której można się świetnie wyżyć. Jeśli komuś nie przeszkadza schematyczna i raczej niezbyt skomplikowana fabuła, może śmiało sięgnąć po tę produkcję. O pomstę do niebios woła brak trybu dla

dwóch osób, bowiem wtedy rozrywka byłaby naprawdę genialna. Nawet w pojedynkę **warto jednak zagrać po ciężkim dniu w pracy czy szkole – od razu lepiej się zrobi po wykonaniu kilku malowniczych combosów.**

Sudeki

Producent: Climax Dystrybutor PL: Nova Gra

<http://www.sudekipc.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

fantastyczne krajobrazy • walka • dynamika

trochę za łatwa • monotonna • średnia fabuła

Porządna i kolorowa gra przesycona akcją z drobnymi elementami RPG, jednak być może za łatwa dla wymagających.

GRYWALNOŚĆ 4+ GRAFIKA 4 DZWIĘK 4

OCENA 4+

Rozmawiajmy Dużo, dużo taniej!

0 708 177 177

wybierz sam

- ☒ połączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
- ☒ połączenia **międzymiastowe**
- ☒ **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- ☒ zawsze stała cena **0,35 zł / min.** (0,29 zł + VAT)

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

minuta
35
groszy

JAK DZWONIĆ?

Wybierz numer
0 708 177 177

Połączenia międzynarodowe
Wybierz **00+numer kierunkowy**

Połączenia międzymiastowe
Wybierz **0+numer kierunkowy**

Wybierz
numer docelowy

Rozmawiaj
35 gr za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**. Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł**.

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.

**cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego*, *Aktywnego* i *Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005

*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

W mojej szkole sala od chemii wyglądała identycznie. Tylko krzesła były inne, a szyby całe.

Ci panowie pamiętaj o „zabezpieczeniu” na przerwie.

Tej wyrwy na pewno nie zrobił kroliczek doświadczalny.

To nie jest screen z animacji to rzeczywista rozgrywka.

A oto kadr z nocnej akcji o kryptonimie „Wyższa Ocena”.

Chwila relaksu w walce z Ciemnością.

Szkoła średnia to pierwsze miejsce, w którym młodzi ludzie poznają smak prawdziwego życia. Smak krwi, potu i... strachu.

ObsCure

W sierpniu 1999 roku na ekranach kin pojawił się thriller „Oni” w reżyserii Roberta Rodriguez. Opowiadał o grupie znajomych ze szkolnej ławy, którzy w jednym z liceów małego teksańskiego miasteczka stawiali czoła obcemu organizmowi zdolnemu przybierać ludzką postać. Nawiązanie do tego filmu nie jest bezpodstawne, bowiem w ObsCure inspiracje nim widać niemal na każdym kroku. Jedną z postaci w grze (Stan) jest nawet wirtualną kopią Josha Hartneta, który we wspomnianym filmie grał dealera.

Przygodę w ObsCure rozpoczynasz od prolegu, w którym Kenny, jeden z chłopaków ze szkolnej paczki, zostaje na sali gimna-

i kilka innych miejsc, a w każdym czekają na ciebie brzydkie niespodzianki. Tym, co wyróżnia ObsCure na tle innych survival horrorów, jest fakt, że możesz tu kierować poczynaniami kilku postaci. Masz też możliwość zainicjowania współpracy między nimi. Sterując np. Joshem, mówisz Stanowi, aby poszedł z tobą na krótki rekonesans do nowo otwartego budynku. Albo prosisz Shannon, by stanęła na twoich barkach i wyciągnęła amunicję z szybu wentylacyjnego. Krótko mówiąc – chcąc przetrwać, musisz trzymać się swojej paczki (to zupełnie jak w reklamie telefonii komórkowej! - Rednecz).

Każdy z nastolatków posiada pewną zdolność, dzięki której wyjście z danej opresji

bowiem Ciemność to wrog, który – tak jak wampir – unika światła. Dlatego zaraz po wejściu do jakiegokolwiek pomieszczenia od razu rozbijaj okna.

Duży plus należy się również grze za oprawę audiowizualną. Intro uraczy cię punkrockową muzyką, która wprowadza w atmosferę amerykańskich filmów o nastolatkach. Później jest dużo bardziej mrocznie. Z pozoru spokojna, lecz złowroga muzyka buduje niesamowity klimat grozy. Efekty dźwiękowe także stoją na wysokim poziomie – są użyte tak, byś wiedział, że coś czai się w pobliżu, ale nie mógł tego dostrzec. Grafika jest więcej niż porządna. Szczegółowo wykonane lokacje (fajnie wygląda strych w budynku administracyjnym), świetna gra świateł, porządna animacja postaci i obiektów to zalety warstwy wizualnej.

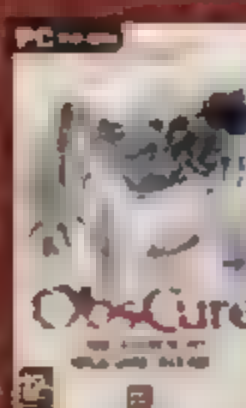
ObsCure: Learn About Fear fanów Silent Hilla raczej nie zaskoczy, ale i tak większości graczy pozwoli przeżyć naprawdę ciekawą przygodę. A przy tym nie raz podskoczysz ze strachu na krzesło.

Fanów Silent Hilla nie zaskoczy, ale to i tak ciekawa przygoda, przy której nie raz podskoczysz ze strachu na krzesło.

stycznej, by poćwiczyć rzuty do kosza. W faktyczną rozgrywkę wkroczysz jednak dopiero na następny dzień, gdy okaże się, że Kenny zniknął. Twoim priorytetowym zadaniem będzie więc odnalezienie zaginionego kumpla. Wraz z rozwojem akcji odkryjesz, że mury Leafmore High School kryją o wiele mroczniejszą tajemnicę niż ta atakująca fakt zniknięcia Kenny'ego. W trakcie jednego-dwóch wieczorów (niestety tylko tyle zajmuje ukończenie gry) zwiędzisz wypełnione mrokiem pracownię, budynki administracyjne, akademik, ogród

lub rozwiązanie napotkanej łamigłówki stoją się łatwiejsze. Niestety, zagadki w ObsCure nie są trudne, a dla rasowych fanów sagi Silent Hill czy Resident Evil będą wręcz banalne. Tak naprawdę są one tylko miłym dodatkiem do akcji i strzelania. Na uwagę zasługuje możliwość gry we dwóch na jednym komputerze – oczywiście tylko w przypadku, gdy masz w zanadrzu dodatkowego pała. Szkoda tylko, że w praktyce nie sprawdza się to zbyt dobrze, bo kamera śledzi wyłącznie ruchy pierwszego gracza!

Walka z napotkanymi maszkarami także nie należy do trudnych. Mając w rękach takie zabawki jak pistolet, shotgun, kij baseballowy czy łom, możesz wyeliminować dosłownie każdego. Ale czy na zawsze? Otóż nie,



ObsCure: Learn About Fear

Producent: Hydration

Dystrybutor PL: brak

<http://www.obs-cure-game.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32MB, DVD

Multiplayer: 2 graczy na jednym komputerze

Gotunek: survival horror

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32MB, DVD

klimat • sterowanie kilkoma postaciami • granie we dwóch • oprawa • bonusy po ukończeniu gry

zdecydowanie za krótko • problemy z kamerą w grze dla dwóch

Bardzo fajny, klimatyczny, porządnie wykonany survival horror. Szkoda tylko, że zabawa tak szybko dobiega końca.

GRYwalność

GRAFIKA

DŹWIEK

4

5

THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rzeczy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD

Czyta **polskie napisy**
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
tel. +48 (22) 654-60-43



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

DVD/MPEG 4/XviD/DVD+R/DVD+RW/SVCD/VCD/VCD2.0/CD
JPG/CD-R/CD-RW/CVD/VCD/CD-DA/MP3/WMA/Picture-CD

Los Angeles California

COLD FEAR

Niesamowita historia! Supertajny projekt rosyjskich naukowców wyrywa się spod kontroli. A wszystko to na pełnym morzu!



AKCJA

Dekapituji co się (nie) rusza!



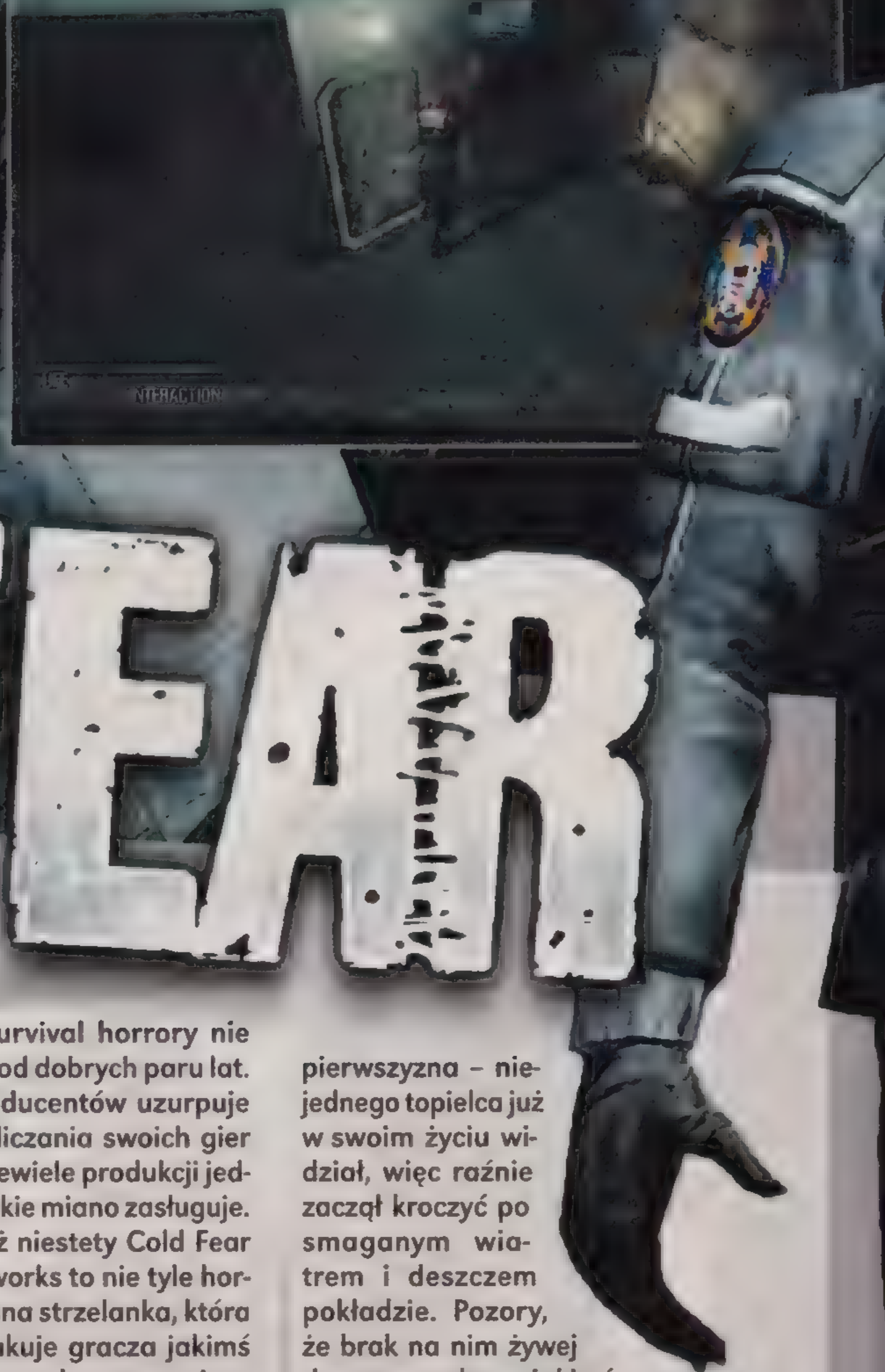
1



2

Wszyscy łowcy zombie wiedzą bardzo dobrze, że trudno jest zabić coś, co nie żyje już od dłuższego czasu. W Cold Fear sprawę ułatwia celny strzał w głowę. Najlepiej zrobić to wtedy, gdy pocziwy nieumarły kładzie się na chwilę, żeby odpocząć po trudach walki.

Te poski na ekranie to strugi deszczu. Dużo lepiej wyglądają, gdy...



Moda na survival horrory nie ustaje już od dobrych paru lat. Wielu producentów uzurpuje sobie prawo do zaliczania swoich gier do tego gatunku, niewiele produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje. Tyczy się to również niestety Cold Fear – efekt pracy Darkworks to nie tyle horror, co zwykła radosna strzelanka, która co jakiś czas zaskakuje gracza jakimś skryptowanym postrachem na miarę przerażającego okrzyku „buuu!”. Co nie oznacza, że podczas gry ani razu się nie przestraszysz; owszem, ale tylko z powodu odruchu bezwarunkowego, nie zaś kunsztu scenarzystów.

Nie wymagajmy jednak zbyt wiele od gier, które mają przede wszystkim dobrze bawić, a do takich zalicza się Cold Fear. To gra akcji z elementami przygodowymi, które niestety najczęściej ograniczają się do schematu: idź do pokoju X, zabij czterech zombie, weź kartę magnetyczną, po czym wróć do korytarza Y... I tak dalej – skomplikowanych łamigłówek nie ma tu wcale, tak samo jak i wyzwania dla intelektu. Wydaje mi się, że **jedynym powodem, dla którego Darkworks nie zrobiło ze swojej gry zwykłej strzelanki, jest fakt, że w takim przypadku dałoby się ją przejść w 3-4 godziny.** I, prawdę rzekłszy, byłyby one chyba nieco przyjemniejsze niż te kilkanaście, które trzeba spędzić przy Cold Fear.

Podczas gry stajesz się Tomem Hanselem, oficerem straży przybrzeżnej. Do stał on polecenie odwiedzenia opuszczonego statku, dryfującego po oceanie w czasie sztormu. Dla bohatera to nie

pierwszyna – nie jednego topielca już w swoim życiu widział, więc rażnie zaczął kroczyć po smaganym wiatrem i deszczem pokładzie. Pozory, że brak na nim żywej duszy, zostały po jakimś czasie rozwiane. Przy życiu zostało się kilku Rosjan, a ci, którym się ta sztuka nie udała, w tajemniczy sposób zamienili się z zombie. W dodatku nie takich typowych, gubiących kończyny i poruszających się z prędkością godną ślimaka na ciężkim kacu. **Te umarlaki są bardzo szybkie i krwiożercze!**

Bohater nie jest oczywiście bezbronny. Ma latarkę... a wraz z nią pistolet, do którego po jakimś czasie dołączy kałashnikow, strzelba, prototypowa broń Rosjan i jeszcze kilka innych pukawek. **Wrogów jest kilka rodzajów, ale wszyscy są dość trudni do ustrzelenia.** Problemy można mieć zwłaszcza z szybko poruszającymi się zombie, których zabić można tylko w jeden sposób – odstrzeliwując im głowy. Ze względu na sterowanie (o którym szerzej – niżej) i warunki panujące w niektórych lokacjach, dokładne mierzenie, żeby wykonać headshot, bywa niesamowicie trudne. Oczywiście łatwiej jest powalić przeciwnika na ziemię kilkoma strzałami w korpus, a później spokojnie do niego podejść i odstrzelić mu głowę, zanim wstanie. Tego rozwiązania jednak nie polecam, bo zasadniczo amunicję należy bardzo oszczędzać.

Ktoś ma ochotę na
kończynę z ogniska?

a może na rybke...
z żebrami?

Efekt uderzenia przez
zombiaka jest bardzo
ładny. Gdyby jeszcze tylko
dało się po nim celować.

Trzeba przyznać, że autorzy nieco ułatwili życie graczom. **Poprzez umiejętne wykorzystywanie porozstawianych po etapach łatwopalnych beczek, wybuchających gaśnic i przeciekających rur z gazem możesz z powodzeniem pokonać dużą liczbę wrogów niewielkim kosztem.** Musisz się wtedy jednak liczyć z faktem, że ze spalonego przeciwnika za dużo pożytku mieć nie będziesz, bo może się on rozpląnąć w powietrzu razem z tym, co mógłby ci ewentualnie pozostawić w spadku. Na szczęście ze znajdźkami nie jest najgorzej – amunicję i apteczki napotkasz nawet przy małych pajęczkach, które raczej tych gadżetów nie potrzebowały.

Cold Fear, przypominam, jest horrorem. I czasem rzeczywiście sprawia, że gracz staje się na przemian bla-

Fear autentycznie się bałem, gdy zostawało mi mało energii na pasku, a od ostatniego save'a miałem już dobrych kilkanaście minut. Cóż, nie raz i nie dwa nie udało mi się dotrzeć do planszy z wytęsknionym pytaniem („Czy chcesz zapisać grę?”), przez co ochota do zabawy malała bardzo szybko. Na pocieszenie powiem, że jeśli znasz rozkład pomieszczeń, czas gry między dwoma savepointami to najczęściej około dziesięciu minut. Choć akurat dla mnie taka strata czasu jest zdecydowanie za duża. Nie jestem w stanie pojąć, dlaczego nie można było zaimplementować opcji zapisu w dowolnym momencie. Że to by zniszczyło klimat? Wolne żarty.

Co prawda, mówiąc już całkiem serio, **zdarzyło mi się podskoczyć w fo-**

Wielu uzurpuje sobie prawo do nazywania swoich gier horrorami, mało produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje.

dy i czerwony, serce bije mu bardzo mocno i ma przeogromną ochotę uciec z krzykiem, najchętniej wcześniej jeszcze niszcząc monitor. Reakcja ta nie jest jednak spowodowana strachem, tylko złością na interfejs gry. **System sterowania przyprawia o palpitację serca, a kamery producenci ustawili chyba losowo,** ew. specjalnie w takich miejscach, z których czasem prowadzonej postaci nie widać. Co prawda przez cały czas można włączyć tryb TPP lub specjalny widok przeznaczony do celowania, ale żaden nie sprawdza się dobrze, co szczególnie daje się we znaki podczas walki, znacznie przez sterowanie utrudnionej.

Poziom trudności i frustracji wzrasta również przez niefortunnie rozmieszczone punkty zapisu. **Chwilami w Cold**

telu ze strachu. Nagłe otwarcie się drzwi, zgaśnięcie światła, wyskoczenie przeciwnika z niespodziewanego miejsca – to typowe, ale zawsze działające zagrywki, wykorzystane również z podobnymi skutkami np. w Doomie. Z tym ostatnim gra ma zresztą jeszcze jeden wspólny element – fatalnie rozwiązana sprawę latarki. W Cold Fear przymocowana ona jest na stałe do pistoletu, który oczywiście jest najstarszą bronią w grze. Chcąc nie chcąc, w mroku nie można sobie postrzelać z AK47, chyba że na ślepo. Zresztą nawet obecność latarki nie rozwiązuje sprawy. Z niewiadomych powodów Hansen unosi pistolet, kierując nim (a więc i latarką) w sufit, gdy podchodzi do jakiejś przeszkody terenowej, np. sięgającej mu do ramion skrzyni. Nie dość, że w takiej sytuacji nie

możesz strzelić do czającego się za skrzynią przeciwnika, to jeszcze w ciemnych pomieszczeniach nagle przestajesz cokolwiek widzieć i zaczynasz błądzić niczym dziecko we mgle.

Dość jednak o wadach, bo się nie wytłumaczę, czemu dałem tak wysoką ocenę (a co, czwórka to może mało?). **Największą zaletą gry jest porażająco piękna oprawa graficzna.** Już od pierwszych chwil w menu byłem Cold Fear zauroczony, uruchomienie misji tylko to uczucie wzmogło. Tego nie odda żaden screen. Na zwykłym GeForce 4 Ti ujrzałem jedną z najpiękniejszych i najefektowniejszych gier w historii komputerów. Pamiętacie walki w deszczu w Prince of Persia: Warrior Within? Zapomnijcie o nich, Cold Fear to zupełnie nowa jakość. Deszcz wygląda tak sugestywnie, że będziesz miał ochotę wyjąć ubranie po minucie grania. Efekty specjalne zapierają dech, chodzenie po kołyszącym się statku podczas sztormu to jedna z najprzyjemniejszych chwil, jakie zdarzyło mi się spędzić podczas gry. Graficy stanęli na wysokości zadania!

Cold Fear jest niesamowicie nierówną grą. Z jednej strony interfejs jest bardzo irytujący, z drugiej – można w nią grać choćby po to, żeby podziwiać pracę programistów i grafików. Poza tym naparzenie do wszelkiej maści zombiaków wciąż jest przyjemne, a obserwowanie ich rozbryzgujących się na wszystkie strony głów dostarcza satysfakcji. Jeśli lubisz Resident Evil, Cold Fear również cię nie zawiedzie.



Cold Fear

Producent:
Darkworks

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.coldfeargame.com/>

Multiplayer: nie

99 90

Wymagania: Win 2000 XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD



raj dla oczu • klimat, zwłaszcza na początku gry



sterowanie i praca kamer • naiwna fabuła • rzadkie savepointy

Jak na horror – mało straszny. Jako prze-
piękna gra akcji sprawa
dla się jednak bardzo
dobrze.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4
OCENA

Jak ci się podobają moje nowe
papucie w kształcie poczwary?

**Legenda na czterech kółkach powróciła.
Zgrzytające blachy, pogięte felgi i migające
czerwienią koguty policyjnego pościgu.
Driver umyka przed stróżami prawa
dokładnie od połowy 1999 roku.
Jak szybko pędzi w trzeciej części serii?**

Tanner od tyłu, ale i tak groźny.

Historia wspiera się na szerokich barach Tannera, głęboko zakonspirowanego policjanta, którego celem jest rozpracowanie międzynarodowej szajki złodziei samochodów. Początkowo informacji jest niewiele, akcja rozwija się powoli. Ktoś złożył zamówienie na 40 luksusowych, wyjątkowo rzadkich samochodów. Pytanie – kto jest zleceniodawcą, gdzie uderzą przestępcy?

Kolejne wątki tej intrygi zobrażowano cutsceńkami łączącymi misje. Trzeba przyznać, że filmiki te zostały świetnie zrealizowane. Niestety, to już koniec komplementów. **Szczęście trwa krótko, bo gdy intro się kończy i napalony gracz wreszcie trafia do świata gry, następuje gwałtowne ochłodzenie atmosfery.** Bieda wystawia zapadniętą głowę z każdego kąta, pozostaje jedynie włosy rwać z głowy. Dlaczego? Przygotuj się na długą litanię utyskiwań, zarzutów i lamentów. **Świat Driv3ra został podzielony na trzy wielkie, podobno odwzorowane z fotograficzną dokładnością metropolie.** Zabawa w policjantów i złodziei rozpoczyna się

Fakty z gry:

- W grze znajduje się 35 768 budynków i 70 maszyn, które można prowadzić.
- Driv3r zawiera 156,14 mil dróg.
- Na samochodzie znajduje się 70 tysięcy miejsc, w których może zostać ślad po kuli.
- Podczas nagrywania sekwencji motion capture wystzielono ponad 2 tysiące prawdziwych pocisków.
- Na zrobienie jednego pełnego modelu samochodu potrzeba było dwóch pełnych tygodni pracy.
- Trzy miasta w grze konstruował team złożony z 25 osób.
- Ponad 90 tysięcy zdjęć miast zostało wykorzystanych do stworzenia ich cyfrowych odpowiedników.
- Team Reflection używał w sumie 354 GB RAM, by pracować nad projektem Driv3ra.

w Miami na Florydzie, potem przenosi się do stolicy lazurowego wybrzeża, Nicei, by ostatecznie osiągnąć szczyt intrygi i akcji w tureckim Stambule.

Miasta przegrypieli sa rozlane, ale to wszystko, co można o nich do brego powiedzieć. **Wystarczy przyjrzeć się bliżej budynkom, by zobaczyć obłe, rozlające się tekstury.** Witryny, sklepy, ulice

rażą złą jakością wykonania. Nawet w wysokiej rozdzielczości i przy maksymalnych detalach otoczenie prezentuje się słabo. Rozumiem niedopracowane lokacje w grach typu Maluch Racer lub Poldek Driver, ale panowie, gra z budżetem niemal 20 mln euro?!

Skoro połowa misji dzieje się poza samochodem, warto też przyjrzeć się pomieszczeniom. Są równie atrakcyjnie wizualnie jak miasta. Balkony bez podłóg, schody zrobione z jednej tapety ustawionej jak zjeżdżalnia. **Zamiast klamki w drzwiach namalowany jakiś haczyk, który ma ją udawać. Tragedia!** Już nie wspomnę o setkach bugów w rodzaju pikselozy czy

Zaoszczędzono na licencjach wozków, różnią się od oryginałów w szczegółach. I dobrze!

DOOM 3

RESURRECTION OF EVIL

W historii gier – szczególnie w przypadku produkcji tego kalibru – takie rzeczy prawie się nie zdarzają.... Resurrection of Evil to dodatek lepszy od oryginału!

Doom 3? Doom 3? Czy to nie ten FPS sprzed roku? Mimo rangi tytułu i szumnych zapowiedzi, ostatnia część legendarnej trylogii Doom ani nie wywołała rewolucji, ani nie zapadła graczom w pamięć. Dodatek Resurrection of Evil nie zamienia co prawda Doom 3 w Half-Life'a 2, ale i tak sprawia, że ta bardzo dobra, choć niespełniająca oczekiwań graczy, produkcja znów zagości na naszych twardejściach.

to jak zacząć tydzień z wykopem!

Resurrection of Evil to jeden z tych dodatków, które nie zmieniają wiele w podstawowej grze. Jego twórcy – Nerve Software, a nie id Software – postarali się po prostu, by wszystkiego było „więcej, lepiej i bardziej wystrzałowo”. Jedyną naprawdę istotną zmianą to możliwość wykorzystania mocy artefaktu, który zaczął całe zamieszanie. Używając go możesz na kilka chwil zwolnić upływ czasu, potem otrzymujesz moc zabijania przeciwników jednym uderzeniem, na końcu okresową „nieśmiertelność”. To wyjątkowo udany dodatek do formuły oryginalnej gry.

Powiększył się oczywiście również arsenał. **Dwururka, ulubiona broń wszystkich maniaków FPS-ów, w końcu trafiła do Doom 3.** Trzeba przyznać, że to rzeczywiście wydarzenie. Nic dziwnego, że ludzie od promocji gry tak głośno o tym trąbili – przyjemności, jaka płynie z wpakowania pół kilo śrutu w piekielnego stwora, nie da się porównać z niczym. Inna nowa broń to tzw. grabber, czyli dowód na to, jak bardzo id Software zazdrości Valve ich Half-Life'a 2. **Grabber to nic innego jak gravity gun,** a w Resurrection of Evil znajduje zastosowanie głównie w walce – genialne jest to, że korzystając z niego, możesz złapać pociski miotane w twoją stronę przez demony i zmieniając adresata, odesłać paczuszkę wypełnioną bólem i cierpieniem wprost do naddawcy.

Fabula dodatku jest jeszcze bardziej skąpa niż ta znana z oryginału. Korporacja UAC powraca na Marsa z nową misją, wciąż grzebiąc się w demonicznych archeologicznych wykopkach. Bohater Resurrection of Evil, jako jeden z członków tej ekspedycji, przypadkowo budzi do życia pradawny artefakt, który nie dość, że otwiera portal do piekielnego wymiaru, to jeszcze – pośrednio – przyczynia się do zagłady niemal wszystkich żywych stworzeń w pobliżu bazy. Nie ma

Uff, jeszcze się wcisnąłem na stronę!!!

Nie po oczach!?!?

Przyszedłeś po dokładkę?!?

Z konsoli na PC.

Oddaję ci moje serce...

Największa wada oryginalnego Doom 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została poprawiona!

Jeśli są nowe bronie to – wiadomo! – muszą być też nowi przeciwnicy. Najczęściej przyjdzie ci mierzyć się z Vulgarem, czyli podpakowaną – i przemalowaną – wersją Impa z oryginału. Pojawił się też paskudny stwór strzelający z wyrzutni rakiet, cholernie trudni do pokonania łowcy (Hunters) itd. – w sumie szóstka całkiem niemiłych gadów, które z przyjemnością (i okazjonalnym przerażeniem w oczach) przyjdzie ci posyłać na tamten świat. Nie jest źle.

Największa wada oryginalnego Doom 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została również – hosanna! – poprawiona. Walka toczy się teraz w miejscach dużo bardziej zróżnicowanych (nawet baza kosmiczna to już nie tylko wciąż te same korytarze), ale niestety nadal brakuje otwartych przestrzeni. To oczywiście wciąż wada – i gracze na forach internetowych znów będą mieli używanie – ale trzeba przyznać, że poprawa jest wyraźna.

Studio Nerve świetnie spisało się przy produkcji Resurrection of Evil, nawet mimo tego, że dotychczasowe doświadczenia grupy to jedynie przygotowanie konsolowej wersji gry Return to Castle Wolfenstein oraz trybu multi w PeCetowej wersji tej gry.

Co więc dostajemy, kupując Resurrection of Evil? Dodatek, który poprawia błędy oryginału, dodaje do niego sporo fajnych, nawet jeśli nie szczególnie odkrywczych, pomysłów. Co prawda Doom 3 powinien od samego początku być taki, jaki jest z zainstalowanym dodatkiem, ale jak mówi stare przysłowie Marines – „Lepiej późno niż wcale”. Reload & Over!

Doom 3: Resurrection of Evil

Producent: Nerve Software Dystrybutor PL: LEM

<http://www.doom3.com/>

Multiplayer: tak

Cena: 139,00

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB

😊 bardziej zróżnicowane lokacje • moc artefaktu • dwururka!

😞 wciąż brakuje dużych, otwartych przestrzeni

Wygląda jak Doom 3 – rewelacyjnie – a gra się w to, jak w Doom 3... jakim powinien być w chwili premiery.

OCENA: 5

CESTOWNOŚĆ: 4+

GRAFIKA: 5

DZWIĘK: 5

gry java nr 7928



SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA (3100 3200 3300 3510 3650 3660 5100 5140 6100 6220 6230 6610 6600 6820 7200 7210 7250 7650) **SE:** SONY ERICSSON (T610 T630) **MV:** MOTOROLA (V300 V500 V525 V600 V80) **SAM:** SAMSUNG (C100 X100 X600) **SC:** SIEMENS (S55 S515 M55) **SCS:** SIEMENS (C60 MC60) **S65:** SIEMENS (CX65 M65 S65)
SC85: SIEMENS (C65 CT65 L65) **MT7:** MOTOROLA (T720 T722) **SAG:** SAGEM MY X-5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928** A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP **JV97N33**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER GRY (NP **+4860X600600:JV97N33**).

moja tapeta nr 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM,
ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS,
LG, SHARP, SENDO



TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW!)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA TEKST (NP **BT1583355N33:Kocham Cie** itp.) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER OBRAZKA TEKST (NP **+4860X60600:BT1583355N33:Zuzia**

flirt na żywo



animacja nr 7428

NOKIA. SAGEM. MOTOROLA. SONY ERICSSON. ALCATEL.
LG. SHARP. SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784N33**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJE. ABY WYSLAĆ ANIMACJE INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. **44860X600600:AN1060784N33**) W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI: MMS

kolorowe tapety nr 7428

NOKIA. SONY ERICSSON. MOTOROLA. SIEMENS. SAGEM.
ALCATEL. MITSUBISHI. SAMSUNG. PANASONIC. PHILIPS.
LG. SHARP. SENDO



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000N33**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. **+4960400600-B776000N33**)

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera. Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

logo, ems nr 7228

TYLKO 2,44 PLN



**NOKIA, SAMSUNG. PODAJ SAM NUMER NP 44154N33,
SIEMENS PRZED NUMEREM WPISZ "C" NP C44154N33
ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG
PRZED NUMEREM WPISZ "E". NP E44154N33**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**. A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA.
JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE. W TREŚCI WPISZ NUMER
TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:852715N33**

sms graficzny nr 7228

244 PLN



NOKIA WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP **L815660N33**
NOKIA WYGASZACZ ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP **V815660N33**
SIEMENS ZAMIAST "L" WPISZ "D". NP **D815660N33**
SAMSUNG ZAMIAST "L" WPISZ "Z". NP **Z815660N33**
ERICSSON ZAMIAST "L" WPISZ "I". NP **I815660N33**
SONY ERICSSON ZAMIAST "L" WPISZ "I". NP **I815660N33**
MOTOROLA ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP **MTL815660N33**
 WYŚLŲ SMS NA NUMER **7223** A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP **L815660N33**)
 JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER
 TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP **+4860X60060;L815660N33**)

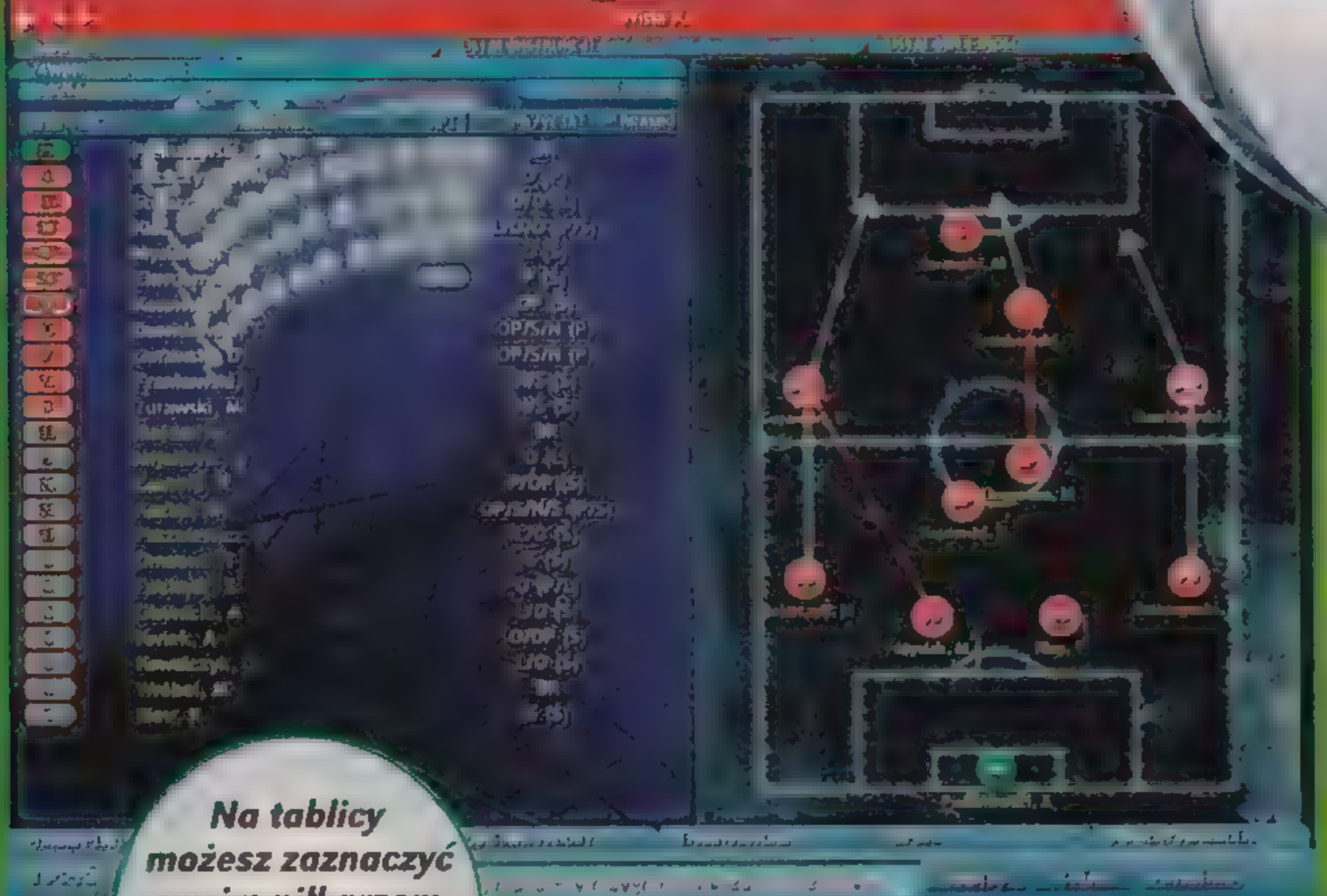
Idzwonki

50 Cent, Candy Shop	POL2125252N33	T02125252N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
50 Cent, P.I.M.P.	PT974322N33	T1026496N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Arash, Boro Boro	PT2063713N33	T2066954N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Asetohoxi, Suzuki	PT1162850N33	T091617N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
ATB, 9 PM (Till I Come)	PT650045N33	T080220N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Barak Wrona, Jedna Na Milion	PT2054180N33	T2054182N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Barthez, On The Move	PT1460414N33	T1464707N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Chemical Brothers, Galvanize	PT2040566N33	T2043134N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Chizp, Chizp in Black	PT2134105N33	T2134428N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Ciara feat. Petey Pablo, Goodies	PT1873328N33	T1880318N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
DJ Aligator, Davay Davay	PT1824895N33	T1835514N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
DJ Tiesto, Traffic	PT1484056N33	T1394351N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Emmery, Like Toy Soldiers	PT1924344N33	T1930737N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Emmery, Mockingbird	PT1525737N33	T2153048N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Emmery, Without Me	PT664820N33	T613894N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Ewelina Flinta, Nie znasz mnie	PT1502723N33	T2152819N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Film, Desperado	PT663480N33	T663480N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Film, Mortal Kombat	PT1169606N33	T1260973N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Film, Rocky III Eye of the Tiger	PT671708N33	T576914N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Game & 50 Cent, How We Do	PT2125248N33	T2125248N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Global Deejays, The Sound Of San Francisco	PT2009101N33	T2009101N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Good Charlotte, I Just Wanna Live	PT2100849N33	T2101322N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Gunther feat. Samantha Fox, Touch Me	PT1979713N33	T1992515N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Ich Troye, A Wszytko To Bo Ciebie Kocham	PT658341N33	T389387N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Ivanti Defini, Jej czarne oczy	PT1400435N33	T1400404N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
J-five, Find a way	PT2134262N33	T2134436N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Kasia Siarkiewicz, Schylek Lata	PT2040690N33	T2052847N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
K-Maró, Femme Like You	PT1668507N33	T1668507N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Kombi, Pokolenie	PT2134267N33	T2134422N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Kom, Got The Life	PT2100789N33	T2104172N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Kreszkowka: Smerfy	PT1553231N33	T1336274N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Liber Skarby	PT1195460N33	T1195477N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Lga Mistrzów	PT2003325N33	T2003325N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Linkin Park, Somewhere I Belong	PT795609N33	T912524N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Mandaryna, Mueve Tu Cuerpo Loco	PT2150283N33	T2152820N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Master Blaster, Dial My Number	PT1525935N33	T1525935N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
MBrother Trebes	PT1892626N33	T1892626N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Mooy, Lift Me Up	PT2134102N33	T2134102N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Nadiya, Si Loin de Vous	PT2136488N33	T2136488N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Narcotic Thrust, I Like It	PT2152939N33	T2153051N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Natasha Bedingfield, Unwritten	PT2072101N33	T2075916N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Nelly feat. Tim McGraw, Over And Over	PT2040521N33	T2043115N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
OSKa, Tede, Korok, Kiebska, Bezele Kochanie	PT2063307N33	T2075830N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Onar & Lerek, Wz6z To Pozuj	PT1687597N33	T1689376N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Safn Duo, All The People In The World	PT1362689N33	T1362700N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Sarah Connor, From Zero To Hero	PT2136491N33	T2136483N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Scoter, One (always hardcore)	PT1959229N33	T1979363N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Scoter, Shake That	PT1693063N33	T1694421N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Snoop Dogg, Let's Get Brown	PT150286N33	T2153053N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO
Zazy X, This Rox	PT1891820N33	T1908364N33	NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENO

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY
WYSŁIĆ SMS NA NUMER **7428** A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA
(NP **PT808452N33**) DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (M600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST **"PT WPISZ 'SA'** (NP **SA808452N33**). W ODPOWIEDZI
OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ, ZA KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU
ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP **+4860600600:PT808452N33**).

ABY ZAIMÓWIC DZWONEK MONOFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 DLA TELEFONÓW NOKIA, SENDO, MITSUBISHI,
SAMSUNG, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA
(NP. T1213662N33). **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662N33).
DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662N33). DLA **SAGEM**
ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662N33) ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ
OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA
(NP. +4860X600600:T1213662N33)

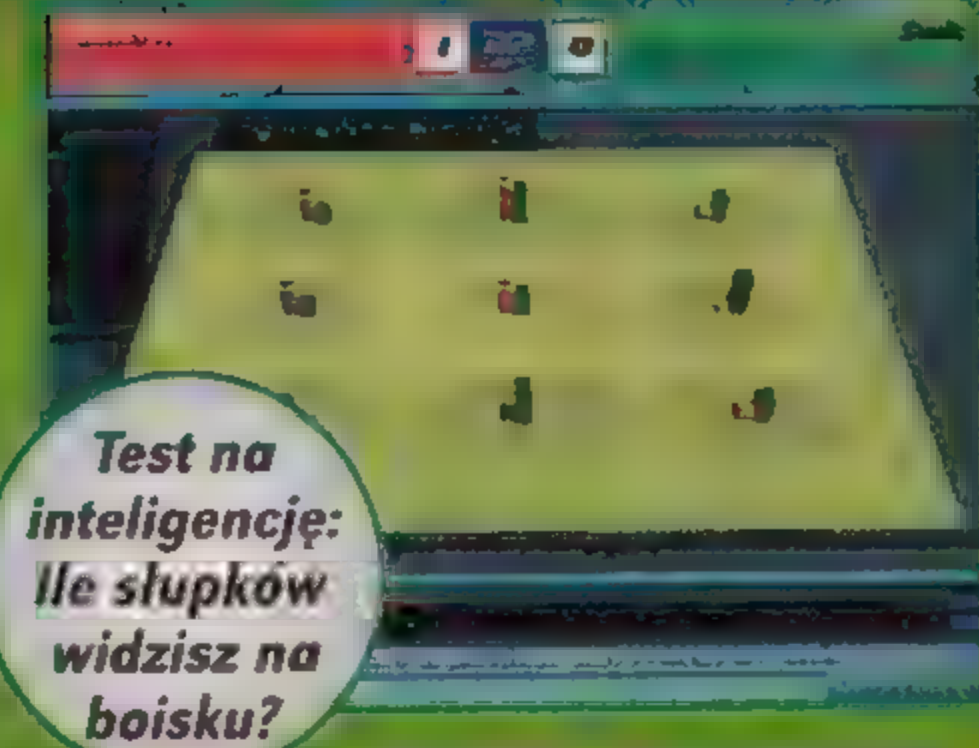
Własna talitryla lubu Wista II



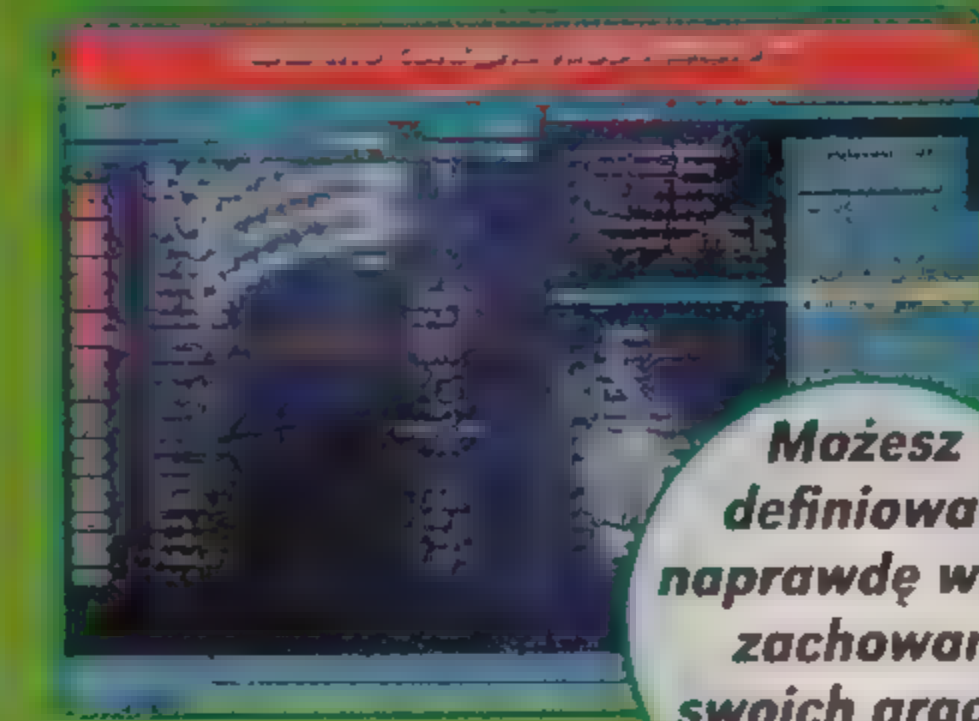
Na tablicy możesz zaznaczyć swoim piłkarzom kierunek rajdów z piłką i podań.



Pierwsza bramka wisi w powietrzu!



Test na inteligencję: Ile słupków widzisz na boisku?



Możesz definiować naprawdę wiele zachowań swoich graczy.

CHAMPIONSHIP manager 5

Fani serii
Championship
Manager obawiali się,
czy „piątka” w godny
sposób będzie
kontynuować
ten cykl. Okazuje się,
że obawy te były –
niestety – słuszne...

Niepewność ta wynikała z faktu, że nad CM 5 pracowało studio Beautiful Games, a nie – jak w przypadku wcześniejszych części – Sports Interactive. I choć nowi twórcy nie byli żółtodziobami, to można było mieć wątpliwości, czy są w stanie stworzyć dzieło, które nie zawiedzie wyjadaczy. Jak się spisali? Mówiąc ogólnie: bardzo średnio.

Po uruchomieniu CM 5 gołym okiem widać, że niewiele zmieniono w porównaniu z poprzednią częścią. Weterani serii niemal odruchowo więc stworzą swój profil, po czym wybiorą spośród 61 lig z 26 krajów te, których rozgrywki mają ochotę śledzić i w których ewentualnie zechcą grać. Możliwości jest wiele: od Anglii, Hiszpanii czy Włoch, po Chile, Finlandię i Polskę (dostępne są dwie rodzime ligi). Jeszcze tylko wybór drużyny – w każdej chwili możesz określić, czy chcesz opiekować się tylko pierwszym składem, czy również rezerwami i juniorami – i zaczyna się „menedżerka”. Część obowiązków można tradycyjnie już złożyć na barki asystenta – dotyczy to m.in. przeprowadzania treningów, organizacji meczów towarzyskich, podpisywania kontraktów itp.

Prawdziwi maniacy wszystkim oczywiście zajmą się sami, a już na pewno nie odpuszczają sobie zabawy z ustalaniem taktyki. A tu będą mieli naprawdę spore pole do popisu! Twórcy zaproponowali ponad 20 ustawień, a oczywiście można też tworzyć własne. Poza tym gracz ma wpływ na takie elementy gry, jak stosowanie pułapek ofsajdowych i pressingu, rodzaj podań czy sposób wykonywania rzutów wolnych i różnych (np. dośrodkowania na krótki lub długi słupek). Co więcej, oprócz wspomnianych poleceń dla całej drużyny można wyznaczyć zadania dla każdego piłkarza z osobna. Na przykład: jeśli masz w drużynie zawodnika pokroju Roberto Carlosa, warto mu nakazać rajdy skrzydłami i strzały z dystansu.

Dużo słabsza niż poprzedniczki, zawodzi przede wszystkim pod względem grywalności.

Zanim jednak ustalisz skład, musisz zapoznać się z umiejętnościami swoich zawodników. Każdy piłkarz określony jest przez kilkadziesiąt cech (pogrupowanych w cztery kategorie: technika, osobowość, predyspozycje fizyczne oraz psychiczne) i wszystkie je powinien brać pod uwagę. Bo nawet ze świetnie podającego i szybkiego pomocnika będzie trąba nie rozgrywający, jeśli nie jest on kreatywny, zdeterminowany i ruchliwy. Ta złożoność cieszy, ale radość psuje fakt, że cech jest... za dużo. Bo przecież umiejętność gry głową można by określić jedną liczbą, zamiast rozdrabniać się na dość dyskusyjne: celność i siłę główkowania. Po-

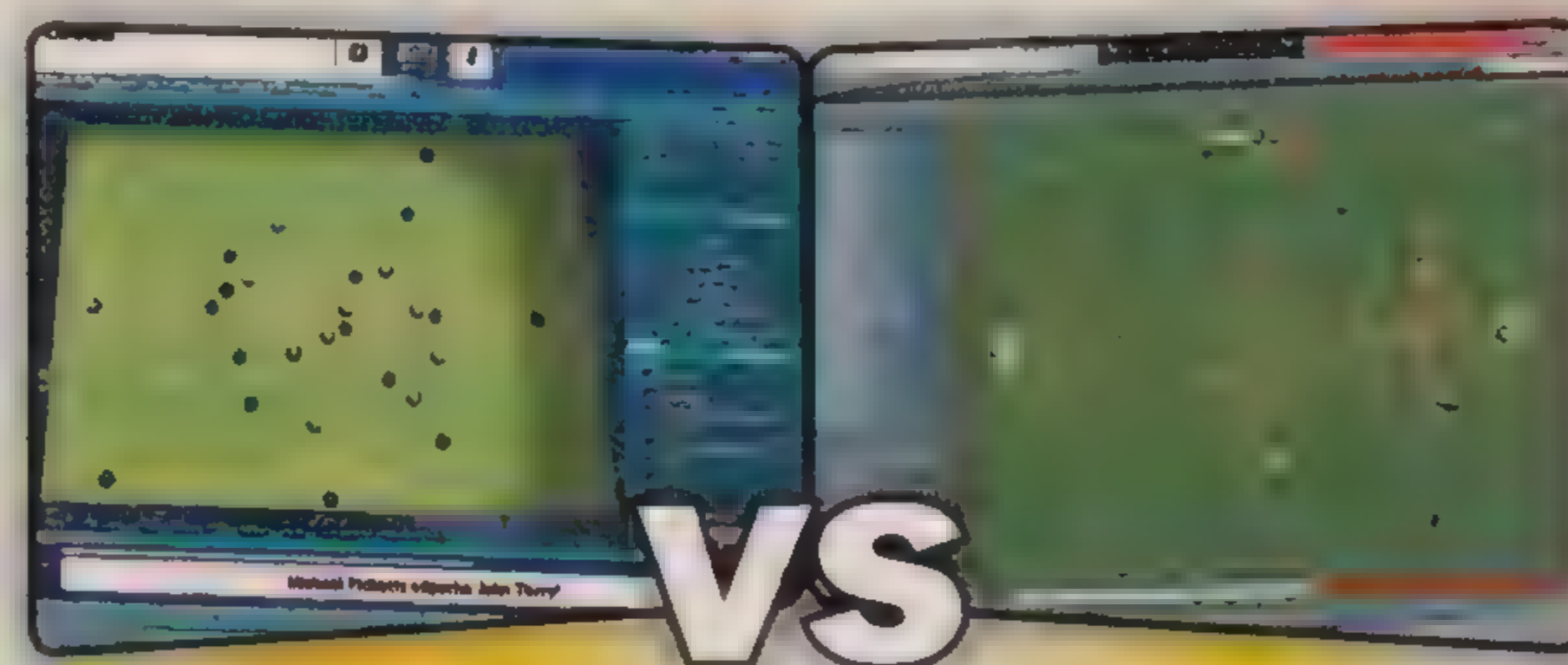
dobnie zresztą rzecz się ma ze strzałami, podaniami czy nawet rzutami z autu!

Jak widać, Championship Manager 5 jest bardzo rozbudowany – a nie wspominałem jeszcze o skomplikowanym systemie treningów, wyszukiwaniu nowych graczy, transferach, podpisywaniu kontraktów czy kilku innych możliwościach zapracowania sobie na trenerską wypłatę. **Ale choć gra ma tak wiele opcji, nie zachwyca.** Po pierwsze dlatego, że niemal wszystkie one były już w poprzedniej części – jedynym istotnym ulepszeniem jest to, że możesz normalnie poruszać się po grze i np. dokonywać zmian, kiedy komputer generuje wyniki spotkań. Po drugie – i to jest główna wada CM 5 – grywalność szwankuje.

Niestety – to już nie jest ten stary, dobry Championship Manager, który powodował uzależnienie. Teraz naprawdę w każdej chwili możesz przestać grać i... nie sprawi ci to przykrości. Denerwują zwłaszcza niedopracowane drobiazgi. Zdarzyło mi się na przykład, że menedżer klubu, który chciał kupić ode mnie zawodnika, podbił cenę, pomimo że zgodziłem się na jego wcześniejszą ofertę. Może jak handlarz z „Żywotu Briana” był zawiedziony tym, że się nie targuje? Innym znów razem rozpocząłem grę nową drużyną i przełożeni kazali mi wywalczyć miejsce gwa-

rantujące start w europejskich pucharach. Wszystko fajnie – tyle że byłem trenerem brazylijskiego klubu. Niby to niewielkie błędy, ale jest ich naprawdę dużo i przez nie gra sporo traci.

Są też poważniejsze wady, jak np. zachowanie zawodników podczas spotkań. Mecze są wciąż dwuwymiarowe – z góry obserwujesz poczynania swojej jednostki symbolizowanej przez kółeczka (żetony? pionki do chińczyka?). Ale o ile w CM 03/04 te pionki udanie udawały mecz piłkarski, o tyle teraz udaje im się



Championship Manager 5

Jeśli chodzi o liczbę opcji i stopień skomplikowania rozgrywek – ma to, co miały poprzednie części serii. Niestety – niska grywalność i duża liczba błędów sprawiają, że CM 5 nie jest rewelacją, jakiej oczekiwalibyśmy.

Football Manager 2005

Gra Sports Interactive, czyli studia odpowiedzialnego za poprzednie części Championshipa. I to się czuje! Choć opcje trenerskie są niemal identyczne jak w CM 5, Football Manager o wiele bardziej wciąga. Polecam!

tylko doprowadzić gracza do pasji. Bo jak zareagować, kiedy bramkarze w panice wybijają piłkę na rzut rżny lub aut, choć najbliżsi piłkarze przeciwnej drużyny znajdują się w odległości 20 metrów? Czy można poczuć, że rozgrywka jest realistyczna i zaangażować się w nią, jeśli przy ofensywnym rzucie z autu zdarza się, że na polu karnym jest więcej napastników niż obrońców? I kolejny zarzut wobec najnowszego



Trening czyni championa.

Każdy piłkarz ma więcej cech niż przeciętny bohater RPG-a.

Test na inteligencję: uzupełnij puste miejsca w kolumnach.



Gdzie dwóch się bije tam EA korzysta?

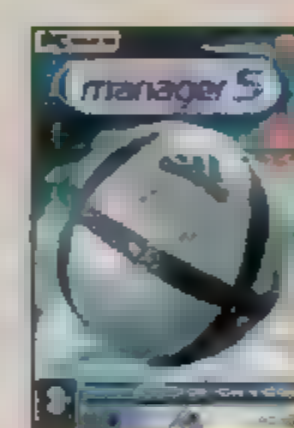
Świetna grafika (mecze w trójwymiarze na silniczku Fify!), bardzo rozbudowany panel opcji trenerskich i menedżerskich, pełna kontrola nad finansami klubu, interesujący tryb kariery, kilka poziomów trudności do wyboru i cała masa innych ciekawych możliwości sprawiły, że Total Club Manager 2005 z EA Sports okazał się w poprzednim roku rewelacją. Jeśli jeszcze nie grzełeś – spróbuj koniecznie!

Championshipa – zwycięstwa przychodzą zbyt łatwo, co może i pozwala poczuć się prawdziwym macho, ale niezbyt dobrze świadczy o realizmie gry.

Jak już wspomniałem – mecze oglądasz w widoku 2D (również odrobinię niedopracowanym). I choć ten tryb w poprzednich częściach sprawdzał się bez zarzutu, to jednak czas leci, a konkurencja nie śpi i tworzy gry takie jak Total Club Manager 2005, gdzie spotkania prezentowane są w świetnie wyglądającym trójwymiarze (patrz: ramka). Menu prezentuje się nieźle, jest nawet kilka „skórek” do wyboru, ale grafika nie jest mocną stroną CM 5. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem – nie można powiedzieć, aby budował on napięcie podczas oglądanych meczów. Brakuje też muzyki, która kołoby zszargane trenerskie nerwy. I choć to manager, a więc oprawa

audiowizualna nie jest najważniejsza, chciałoby się czegoś więcej.

Opuśczenie serii Championship Managera przez ekipę Sports Interactive nie wyszło grze na dobre. „Piątka” jest dużo słabsza niż poprzedniczki, zawodząc – co dziwne – przede wszystkim pod względem grywalności, która była przecież znakiem firmowym serii. Dodatkowo, CM 5 nie oferuje prawie żadnych nowości, a nawet jest pozbawiony kilku interesujących opcji z poprzedniej części (m.in. mniej jest kontaktów z mediami). **Twórcy najnowszego Championshipa nie ustrzegli się też wielu błędów, które mają niemały wpływ na realizm rozgrywki, a już na pewno na samopoczucie gracza. A chyba nikt nie lubi się wkurzać przy komputerze, prawda?!**



Championship Manager 5

Producent: Eidos

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.championshipmanager.com/>

Multiplayer: nie
Gatunek: sportowa/strategiczna

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB

bardzo wiele opcji trenerskich i menedżerskich
• rozbudowany panel taktyki • 61 lig z 26 krajów

mało innowacji • wiele mniejszych i większych błędów • dziwne zachowywanie się na boisku piłkarze • gra się zbyt łatwo • gdzie się podziała grywalność?

Choć bardzo rozbudowana, to jednak nuząca i pełna błędów gra. Fani serii będą zawiedzeni. Poważnie zawiedzeni.

GRYwalność 1
GRAFIKA 1
DZWIĘK 1
3+
OCENA

Autor: Phnom Penh

Konkurs SMS



Do wygrania 15 gier Championship Manager 5!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy w serii Championship Manager wcielasz się w menadżera:

- A. Klubu piłkarskiego
- B. Sieci fast food
- C. Sieci dealerów samochodów

Odpowiedź znajdziesz na oficjalnej stronie gry: www.championshipmanager.pl.

Odpowiedź wpisz według schematu:

CLCM5.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

Fundatorem nagród jest Cenega.

Act of War

DIRECT ACTION

Terroryści chcą zniszczyć Amerykę i o mały włos im się to udaje. Czołgi na ulicach San Francisco, a na okładce Kapitol w ogniu – tę grę mogli zrobić tylko Francuzi.

nicznymi i kosztami na śmieci. Stalowe gąsienice mają co miażdżyć! Z drugiej strony, wszystko to zasysa moc obliczeniową komputera jak trąba powietrzna i tylko bardzo mocne maszyny nie dostaną czkawki.

Gdy żołnierze wkroczą do budynku, widzisz, jak przemieszczają się w środku, a nawet wychodzą na dach. Możesz polecić snajperowi, aby chirurgicznie precyzyjnym strzałem ubił stojącego w oknie nieboraka, albo rąbnąć raz a porządnie z działa głównego, posyłając w diabły całe piętro i ścianę frontową.

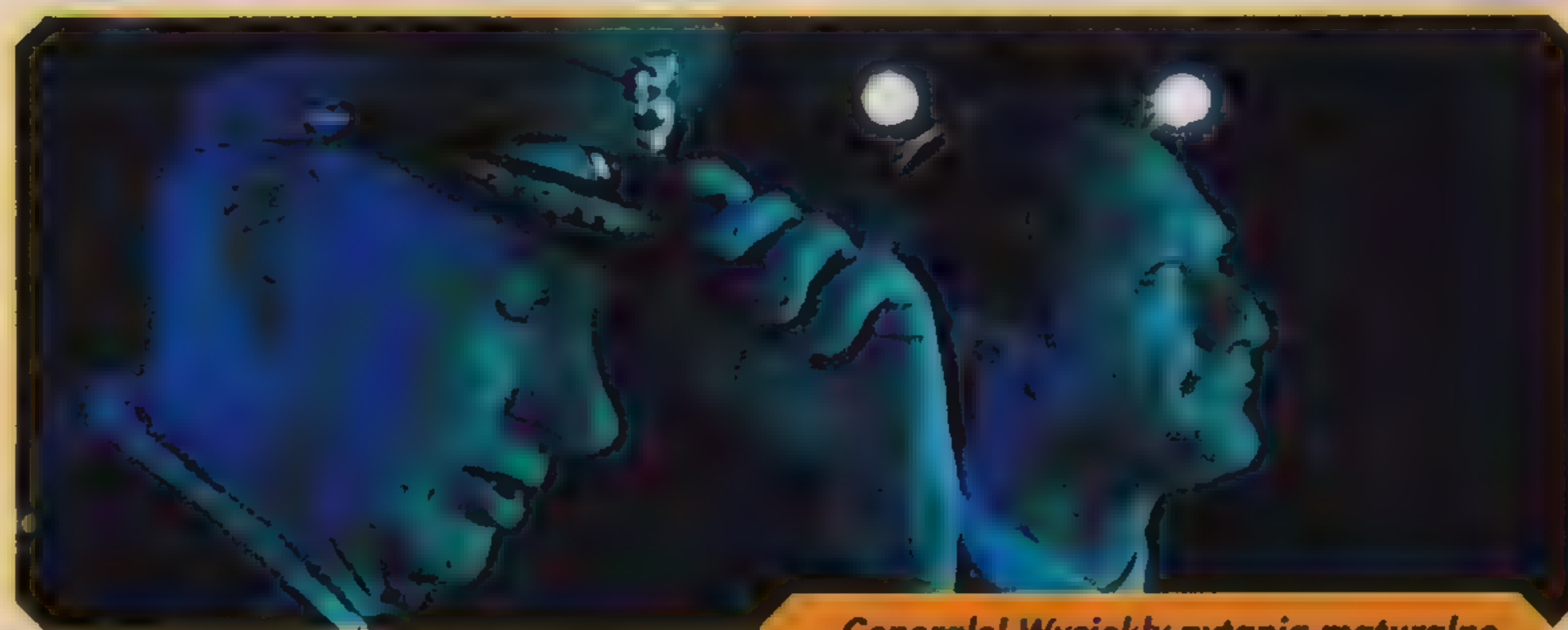
Za każdego schwytanego dostajemy kasę i jest to jedno z głównych źródeł dochodu. Nie dociekam, gdzie tu logika. Ważne, że przełamano tradycyjny w RTS-ach motyw wydobywania surowców (co nie oznacza wcale, że nie mamy tu tradycyjnych rafinerii, ciężarówek etc.) i rozgrywka na tym zyskała. Ponadto jeńców można wymienić na informacje o wybranym obszarze pola walki. Warto więc czasem zdjąć palec ze spustu, chociaż ręka świerzbi.

AoW wyraźnie puszcza oko do tych graczy, którzy nie przepadają za kosmicznymi klimatami i wykazują przywiązanie

Złośliwi powiedzą: miło dla odmiany popatrzyć, jak raz to G.I. Joe są w defensywie. Na szczęście awantura kończy się dobrze, wrogowie zostają pokonani, agresja odparta. Morał jest jak najbardziej zrozumiały: komu jak komu, ale Stanom Zjednoczonym to ty, robaczku, lepiej nie nadeptuj na odcisk. Nie daj Boże, żebyś uczynił względem nich jakiś „act of war”, bo wtedy oni podejmą „direct action”, a to oznacza już tylko jedno... Nie jest ważne, w jakim zakątku świata mieszkasz. Jeśli jesteś wieśniakiem – uciekaj w góry. Jeżeli jesteś dyktatorem, pakuj manatki i wiew z kraju. Jeżeli jesteś czołgistą, czym prędzej wyłaź z pojazdu i ręce do góry!

Act of War zbierze zapewne skrajne recenzje. To prawda, że można zarzucić grze wtórność, infantylność, nadęty patos... Ale ponad tym wszystkim uczciwie trzeba przyznać, że to produkcja bardzo dobra: wciągająca, starannie wykonana, zapewniająca wiele godzin porządnej zabawy. **Jest RTS-em zwykłym i jednocześnie niezwykłym, a przynajmniej zręcznie takiego udaje.** Skąd to wrażenie?

Polem walki jest przeważnie miasto. Nie zwykła zbieranina kwadratowych klocków pokrytych teksturą z oknami, ale prawdziwa aglomeracja ze skwerami, światłami na skrzyżowaniach, latarniami, ławeczkami, zaparkowanymi samochodami, budkami telefo-



Generale! Wyciekły pytania maturalne.

Upiększasz przy tym chodnik stertą gruzu, a po krótkiej nawale artyleryjskiej krajobraz zamienia się w gmatwaninę żelbetonowych płyt i stalowych prętów. Ze zniszczonych hydrantów tryskają fontanny wody. **Pojedynczy żołnierze biegają pośród pogorzeliska, wróg wali nie wiadomo skąd – klimat jak na prawdziwej wojnie.**

Żołdacy też jakby bardziej życiowi: potrafią kryć się za przeszkodami, możemy kazać im się czołgać, zaś straciwszy ramię lub nogę, wiją się w konwulsjach nieprzytomni z bólu. I tu kolejny miły akcent, wystarczy bowiem wezwać śmigłowiec ratowniczy, by zabrał ich do szpitala. Bagatelka? A czy w jakimś innym RTS-ie zdarzyło się, aby przeciwnik wobec bezsensowności dalszego oporu skapitulował? **Koniec z formułą „take no prisoners”. Tutaj brać jeńców nie tylko można, ale wręcz należy.**

do konwencjonalnego, ziemskiego arsenału. Owszem, zdarzają się tu mechopodobne cudactwa, lecz większość jednostek to pocziwe, znajome z poligonów żelastwo. Można się do woli napatrzeć na samoloty zwiadowcze Predator, śmigłowce Apache, Commanche i Mi-24, Abramsy, Bradleye, T-80, działa samobieżne. **Jednym zdaniem – od szeregowca z bagnietem do niewidzialnego latającego skrzydła B2 i jak najbardziej widzialnych A-10.**

Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

Scenariusz do Act of War oparto na najnowszej powieści Dayle'a Browna pod tym samym tytułem. Dayle to emerytowany kapitan lotnictwa i znany za oceanem pisarz technothrillerów (popęłił m.in. „Wings of Fire”, „Plan of Attack” oraz „Dreamland”).



Naciśnij Enter, wpisz w linii komend jedno z poniższych haseł i potwierdź Enterem.

CLICK TRICK!

duckhunt
keyholemaster
fortknox
yeepeekaye

(z kaczką rażniej!)
(widzisz wszystko)
(ratuje budżet)
(gniew niebios...)

To ci „Świnia” - samolot szturmowy A-10 Warthog.

Nawet piechota występuje w kilku odmianach – są snajperzy, zwykłe mięso armatnie, elita z Delta Force i policyjny S.W.A.T. Komandosi wyglądają i poruszają się jak prawdziwi, nie zaś jak kukielkowe żołnierzyki z C&C. Zamiast plastikowych czołgów-zabawek oko cieszą pojazdy pokryte kamuflażem khaki. Te modelarskie zabiegi nie ukrywają jednakowoż faktu, iż AoW nie jest grą dla maniaków realizmu. Zgorszy ona również strategów lubujących się w wypróbowywaniu na przeciwniku perfidnych manewrów. O nie! Tutaj po prostu nie ma na

wujesz zaplecze, nastawiając się na systematyczne i metodyczne oczyszczanie każdej piędzi ziemi. A tu klops! Dowództwo oraz nieubłagana konieczność pędzą cię bezlitośnie naprzód. Myślisz sobie: zaraz zdobędę tę baterię dział i będę miał chwilę spokoju na okrzepnięcie i podreperowanie sił. Nic z tego! Po tej baterii będzie trzeba zlikwidować bunkier, most, radar... **Co rusz musisz wypełniać wskazane zadania, czas upływa nieubłaganie, a cele leżą coraz głębiej na terenie przeciwnika.**

otoczka jest dodatkiem do gry, czy może na odwrót. W przeciwieństwie do panującej ostatnio mody na cut-scenki generowane przez engine graficzny, tutaj **możemy oglądać prawdziwych aktorów i prawdziwe lokacje.** W wielu scenach występują gromady statystów, akcja rozgrywa się w atrakcyjnych turystycznie okolicach.

Przez ekran przewalają się takie tabuny wszelkiej maści sprzętu wojskowego, że przebić to by mogła chyba tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu” Toma Clancy’ego. Po prostu trzecia wojna światowa. Z tymi batalistycznymi obrazami silnie kontrastują kameralne ujęcia z udziałem trzech aktorów, ewidentnie kręcone w blueboxie i przywodzące skojarzenia z Teatrem Telewizji. Nie obrażając tego ostatniego, bo scenariusz AoW jest, ehm... bez komentarza. Aktorstwo kiepskie, reżyseria słaba. Całość trzyma poziom filmów akcji klasy „C” i to raczej tych o najniższym budżecie, rozpowszechnianych wyłącznie na kasetach wideo. Chcesz poczuć przedsmak – odwiedź oficjalną stronę internetową.

Skąd zatem wzięły się wysokie oceny? AoW to wszakże tylko dobry RTS, który nie odmieni oblicza gatunku. Zgoda, ale przecież kolejne modele samochodów sportowych to też tylko dobre wozy mające cztery koła, kierownicę, mocny silnik



i ładną sylwetkę, w gruncie rzeczy niewiele wnoszące do tematu. A przecież nie zmienia to faktu, że przyjemnie jest poprowadzić taką brykę.

Przez ekran przewalają się takie tabuny sprzętu wojskowego, że przebić to mogłaby tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu” Toma Clancy’ego.

nie czasu. **Bo chociaż zaszufładowany jako RTS, AoW jest przede wszystkim grą akcji.**

Spoglądasz na mapę. Morze wrogów, cały teren pokryty wrażymi umocnieniami i instalacjami. Gdzieś w narożniku mała niebieska kropczka – twoja baza. Przyzwyczajony do RTS-ów, bo przecież ukończyłeś ich już dziesiątki, oczekujesz długiej, wyniszczającej walki. Rozbudo-

ku. Nie lubuję się w tego rodzaju atrakcjach, ale tutaj naprawdę zdają one egzamin. Po pierwsze scenki nie powtarzają się, a po drugie znakomicie współgrają z rzeczywistością na ekranie. Ponadto stanowią pewien pomost pomiędzy grą a filmem.

No właśnie, filmem... czyli elementem wzbudzającym najwięcej kontrowersji. Właściwie to nie wiadomo, czy filmowa

Act of War: Direct Action

Producent: Eugen Systems Dystrybutor PL: brok

<http://www.atari.com/actofwar/>

cena: Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD

😊 walka w miastach • grafika • dużo prawdziwych jednostek • wciąganie!

😞 w kampanii walczymy tylko po słusznej stronie • fabuła i cut-scenki podniecają najwyżej siedmiolatka • liniowość

Wciągający i dynamiczny RTS z wyjątkowym rozmachem. Fabuła naciągana, ale grywalność doceniają wszyscy fani gatunku.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 5
DZWIĘK 4

4+
OCENA

Autor: Jan Maria Awaria

LOS ANGELES

Mam tak samo jak ty
miasto moje, a w nim...

Objective

Go accept a Respect
Challenge and get in
the location's on the
map

Categories

- City Locations
- Crew Meets
- Respect Challenges
- Street Challenges

Przed nami kolejny konkurent dla
Undergrounda. Czy jest to poważne
zagrożenie dla gry z Electronic Arts?

SRS STREET RACING SYNDICATE

wzieli sobie jednak
do serca. Mimo że gra zali-
cza się do perfidnie arcade'owych
ścigalek, to w porównaniu z NFS:
Underground 2 jest dużo bardziej
realistyczna. Po pierwsze, karoseria aut
ulega prawom fizyki i trzeba ją naprawiać.
Niestety, uszkodzenia samochodów nie
wpływają na sposób jazdy. Nie najgorzej
jest natomiast przy wchodzeniu w ostre
zakręty – tu każda niekompetencja kończy

Produkt Namco to ciekawy klon mistrza tego gatunku – NFS:U2.

się niezłym bączkiem. Street Racing Syn-
dicate lepiej niż NFS ukazuje też działanie
„turboprzyspieszenia”, czyli Nitro. Wielkie
prędkości są tu stonowane, ale i tak towa-
rzyszy im efekt rozmycia obrazu.

Na obmyślenie sposobu prowadzenia
rozgrywki zabrakło niestety programi-
stom czasu. Skorzystano więc ze sche-

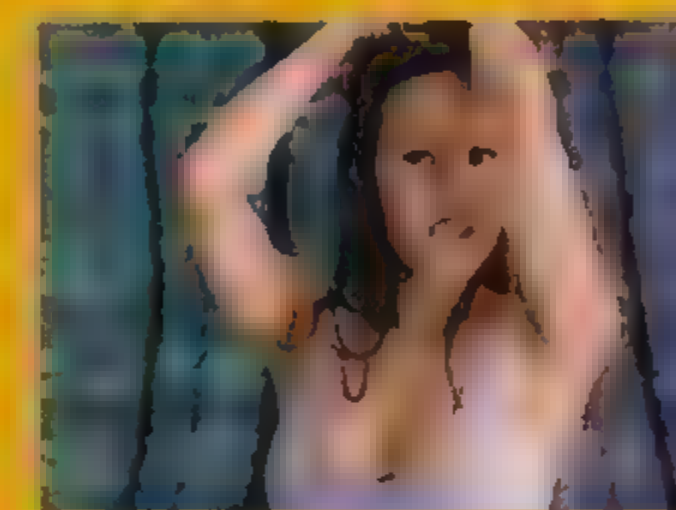
Ta pani nie
prowadzi się zbyt
ciężko...

matu znanego z NFS: Underground 2.
Na mapach miast (jeździmy po Los
Angeles, Filadelfii i Miami) poro-
zrucano punkty, w których możemy na-
być nowe części czy wziąć udział w wy-
ścigach.

Wraz z kolejnymi wygranymi zdobywasz
prestż i pniesz się w hierarchii miejsco-
wych bad boyów. Im dalej w las, tym lep-
sze i szybsze wozy, a więc i coraz ciekaw-
sze doznania. Street Racing Syndicate
niestety nie jest aż tak grywalny jak cho-
by najnowszy NFS:U. Gra się fajnie, ale
nic poza tym. **SRS mo-**

Pieniądze, stawa i dziewczyny

W grze, oprócz kasy i sza-
cunku, możesz zdobyć także
serca kobiet. Nie będą to
może prawdziwe uczucia, bo
dziewczyny leżą na twoj
portfel i brykę, ale pooglą-
dać sobie przecież zawsze
można. Szczególnie ze po od-
biciu takiej laluni innemu
spryciarzowi swoją nową
zdobycz możesz podziwiać
w gorących nagraniach wi-
deo. Co prawda uroda pozy-
skanych trofeów jest wysoce
dyskusyjna (przeważa maki-
jż i silikon), z drugiej jednak
strony, wyścigi odbywają się
najczęściej w nocy, więc i tak
zbyt dużo nie widać.



Biologicznym ojcem SRS jest kon-
cern 3DO, który po ogłoszeniu
upadłości sprzedał prawa do gry
firmie Namco za 1,5 miliona dolarów.
**Powstał produkt szampowa do-
bry, bez rewolucji, powielający
ciekawe rozwiązania konkuren-
cji.** Na jednej płytce wylądowały raz-
nieglizowane nastki, szybkie wozy, full kolor
grafika, coolowa muza i lightowy model
jazdy. Do ciasta dodano krem, nie zatu-
szował on jednak posmaku zakalca.

Obowiązek recenzencki nakazuje mi wspo-
mnieć o innych ludzko podobnych grach.
Można stwierdzić, że produkt Namco
to ciekawa mutacja (aby nie rzec: klon)
mistrzów tego gatunku, m.in. NFS:U2 i
Midnight Club 2. Nielegalne uliczne wyścigi
w nocy, scenarii to wdzięczny temat, któ-
ry kręci nie tylko rozpieszczonych mała-
tów. A ponieważ zarówno w realnym, jak
i wirtualnym żywocie undergroundowego
rajdowca podstawą egzystencji jest dobra
zabawa, tego typu gra po prostu
musi posiadać nieskompliko-
wany model jazdy.

Tej wytycznej progra-
miści pracujący
nad SRS nie



**że natomiast poszczycić się bar-
dzo ładną i nieobciążającą sprę-
tu oprawą wizualną.** W grze uswiad-
czysz także „ynteligentniejszej” niż
u konkurencji fabuły i sprytniejszych prze-
ciwników. Nie powinni też narzekać mi-
łośnicy tuningu – mimo że wybór akceso-
riów wpływających na wygląd samocho-
dów nie jest za duży. Jaki więc jest SRS?
To ciekawa alternatywa dla konkurencyj-
nych tytułów i jedna z bardziej interesu-
jących podróbek „Szybkich i wściekłych”.
Ukończyłeś wszelkie możliwe produkcje
o tej tematyce i wciąż ci mało? Grę mogą
polecić. Liczysz na coś więcej? To licz na
siebie.

Street Racing Syndicate
Producent: Namco
Dystrybutor PL: brak
<http://www.namco.com/>

Multiplayer: tak
Gatunek: samochodowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

AI komputera • grafika • odrobina realizmu
brak innowacji • mało wciągająca

Porządnie wykonane
wyścigi to niestety za
mało, aby miłośnicy
wirtualnego tuningu
podskoczyli z radości.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4
OCENA

cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

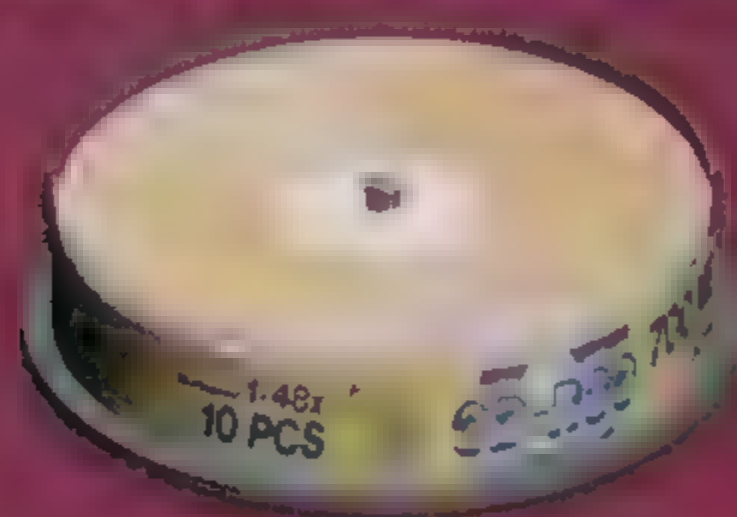
Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



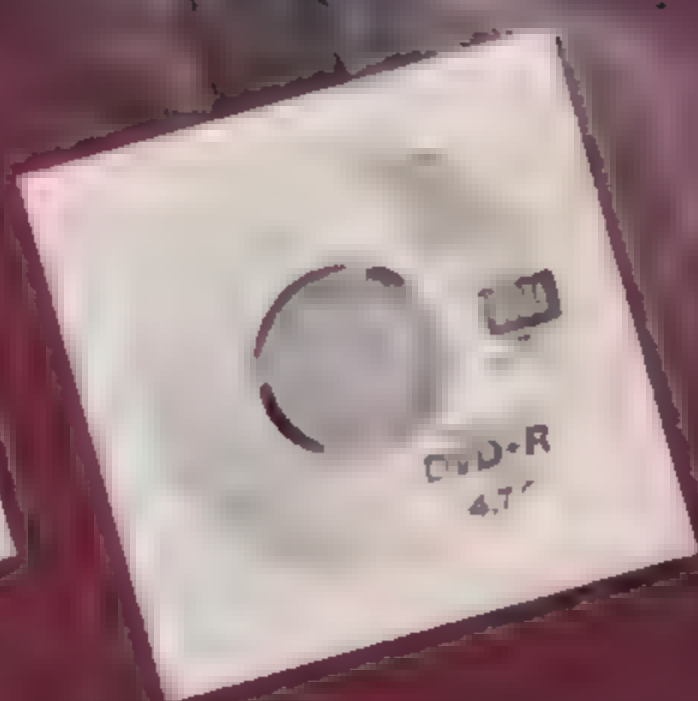
Cake
50 CD-R



CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie

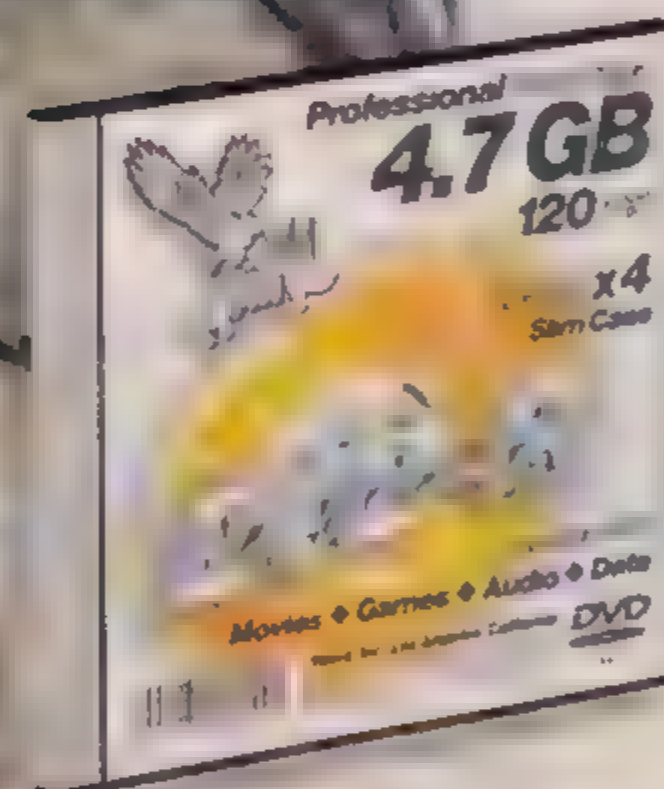
**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel. +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

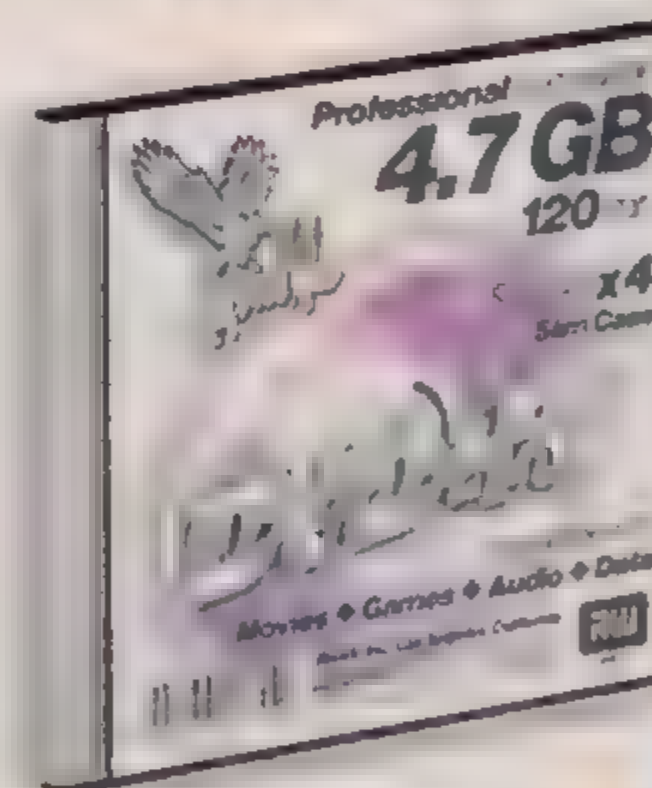


DVD-R x4

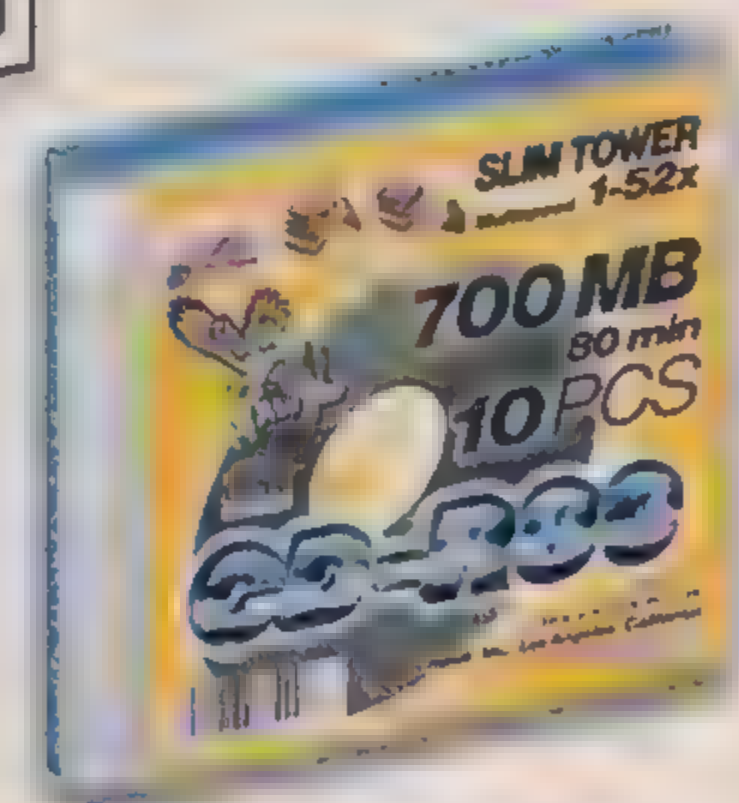
**Wypalisz
4.7GB**



DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



**Slim
Case**
1 PCS



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm 116 ± 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

Poddani marudzą, skarbiec świeci pustkami, a wróg plądruje włości? Znamy to, ale mamy też antidotum. Nasze porady przywrócą spokój w każdej krainie.

Najnowsza odsłona gry Settlers nie bez powodu nie posiada w nazwie numerka 5. Dziedzictwo Królów odbiega założeniami od poprzednich części serii, stawiając na nieskomplikowaną ekonomię, popartą typowo RTS-ową otoczką z elementami RPG. Mimo wszystko, wciąż siła naszego królestwa tkwi w ilości posiadanych zasobów i sprawności ich wydobywania. Poniżej trochę porad, jak się nie narobić, a zarobić i wygrać.



ROZWÓJ OSADY.

W zależności od wytycznych misji lub celów, jakie chcemy sobie narzucić podczas rozgrywki, rozwój naszej osady może przebiegać na kilka odmiennych sposobów. Najczęściej praktykowana jest oczywiście ogólnorozwojowa tendencja wznoszenia wioski. Jeżeli jednak zależy nam na jak najszybszym osiągnięciu pewnych założeń, należy zastosować jeden z poniższych schematów.

IMPERIUM WOJOWNIKÓW.

Jeżeli nasze działania skłaniają się ku szybkiemu wybudowaniu armii, musimy być świadomi, iż nie będzie to armia zbyt duża i silna. Szybkie wyszkolenie wojowników i wybudowanie struktur wojskowych nie zapewni nam momentalnie wygranej, a jedynie doprowadzi do wyszkolenia kilku słabych wojów. Dużą i silną armię możemy bowiem posiadać tylko w parze z mocną gospodarką. Mimo to czasami zdarza się, że już od początku rozgrywki musimy dysponować choćby niewielkimi siłami i jako takim systemem obronnym.

W Szkole odkrywamy najpierw Pobór umożliwiającą budowę Koszar, potem Armię Pieszą, która pozwoli nam na budowę Strzelnicy oraz doda formacje bojowe. Oba budynki można już wybudować i szkolić w nich wojsko. Odradzam na razie powoływać łuczników, są zbyt słabą jednostką, nawet na samym początku gry. Następnie w Szkole należy wynaleźć Piśmiennictwo, co pozwoli nam na powiększenie Ośrodka Wiejskiego do rangi Ośrodka Miejskiego. Rozbudowa naszego centrum miasta zwiększa populację,



jakże potrzebną przy tworzeniu armii. Pamiętajmy także, iż naszym wojownikom musimy płacić żołd, nie można więc zapomnieć o tworzeniu innych struktur, których pracownicy płacą podatek.

Jeżeli musimy bronić naszej osady, niezastąpione są Wieże Wartownicze. Aby móc takowe budynki postawić, należy w Szkole odkryć Budownictwo. Zwykła baszta jest jedynie wieżą obserwacyjną, aby mogła ona atakować wroga jednostki, trzeba ją ulepszyć do rangi Wieży z Balistą. Żeby to zrobić, musimy wynaleźć Koło Zębate. Więcej o Wieżach Strażniczych dowiesz się z ramki na sąsiedniej stronie.

ZAPROJEKTUJ SOBIE RAJ.

Dobrze zaplanowane miasteczko pozwala na wydajniejszą pracę naszych robotników. Budowę kolejnych budynków musimy tak przemyśleć, aby nasi robotnicy mieli niewielkie odległości do pokonania przy podróżowaniu pomiędzy jadalnią, mieszkaniem i pracą. Staramy się także, aby wszystkie domy i gospodarstwa mogły być wykorzystywane przez robotników z różnych zakładów. W tym celu np. budujemy obok siebie Szkołę i Targowisko (z którego można brać surowce), wokół nich budynki mieszkalne i jadalnie, a dookoła tego zakłady przemysłowe.

Mając większy zapas surowców i gotówki, a jednocześnie będąc na początku rozwoju naszej wioski, warto za-inwestować w przeróżne kwiatki i fontanny, polepszające nastrój naszych mieszkańców. Większe zadowolenie poddanych można później wykorzystać, zwiększając im maksymalnie (na kilka cykli) podatki.

Robimy to jednak w taki sposób, aby ogólne zadowolenie naszego ludu nie spadło poniżej 100% podczas pokoju. Gdy prowadzimy wojnę z przeciwnikiem, a w naszym skarbcu posiadamy ogromne ilości złota, nie trzeba się martwić o lojalność poddanych i można wyciskać z nich ostatnie dukaty.



POTĘGA WIEŻ STRAŻNICZYCH.

Wieże Strażnicze to świetne rozwiązanie dla defensywy. Głównym mankamentem tych budynków jest jednak słaba celność w walce z jednostkami zbyt mobilnymi. Wroga należałoby jakoś unieruchomić, a najlepszym – wydawałoby się – pomysłem jest zastrzymanie go za pomocą naszych żołnierzy. Podczas bezpośredniego starcia zajęty walką przeciwnik jest bardzo podatny na ataki naszych wież. To jednak jest dość kosztowne rozwiązanie, gdyż mimo wszystko straty w ludziach po naszej stronie będą znaczne.



Dużo lepszym rozwiązaniem wydaje się więc pozostawienie strzelającej wieży na pastwę wrogów. Jest z tym jednak mały problem, gdyż przeciwnik (mowa tutaj o jednostkach walczących w zwarciu) zatrzyma się dopiero tuż pod budowlą, aby ją zaatakować. W takim położeniu baszta jest bezradna, nie może bowiem walczyć z jednostkami znajdującymi się w niewielkiej odległości. Na pomoc przychodzi tutaj druga wieża. A jak druga, to i trzecia, czwarta, piąta itd. Osiem wież z balistami ustawionych w taki sposób, aby każda z nich mogła ostrzeliwać przeciwnika ataku-



jącego inną basztę, stanowi już nie lada wyzwanie dla ofensywy wroga. Identycznie ustawione wieże z armatą (czyli ulepszenie tych z balistą) są już horrorem dla szturmujących nas oddziałów. W pobliżu baszt warto trzymać kilku poddanych, którzy zreperują naruszone podczas ataku budynki.

Dodatkowo, aby wzmocnić siłę obrony naszych wież, warto w Domu Kamieniarza wynaleźć Murarstwo, co polepszy ich „pancerz” z 6 na 9.

Gdy to my atakujemy wieżę, jak najszybciej ukrywamy nasze jednostki bezpośrednio pod owym budynkiem (tutaj nasi są bezpieczni). Jeżeli baszt jest dużo, staramy się atakować kilka jednocześnie. Do walki z tymi budowlami przydadzą się również armaty.



DOMY I GOSPODARSTWA.

Najnowsza odsłona Settlersów wprowadza system potrzeb naszych poddanych. Aby robotnicy pracowali wydajniej, potrzebują domów z miejscami do spania oraz jadalni. Im więcej pracy naszego pracownika znajduje się bliżej owych budynków, tym lepiej. Nie zawsze jednak jest przestrzeń na zbudowanie kolejnych gospodarstw i domków w zatłoczonym miasteczku. W takim przypadku nie pozostaje nic innego jak rozbudowa już istniejących budynków. Poniżej schematy ulepszania wspomnianych budowli:

Budowa Chaty – 6 mieszkań (150 drewna, 100 gliny)
 ♦ Ulepszenie do rangi **Domku** – 9 mieszkań (50 drewna, 150 kamienia) ♦ Ulepszenie do rangi **Domu** – 12 mieszkań (100 drewna, 200 kamienia).

Budowa Gospodarstwa – 1 gospodarz, 8 miejsc w jadalni (200 drewna, 150 gliny) ♦ Ulepszenie do rangi **Młyna** – 2 gospodarzy, 10 miejsc w jadalni (50 drewna, 100 kamienia) ♦ Ulepszenie do rangi **Posiadłości** – 3 gospodarzy, 12 miejsc w jadalni (150 drewna, 300 kamienia).



WŁADCA POGODY.



Niektóre misje w kampanii dla pojedynczego gracza oraz mapy do rozgrywki wieloosobowej wymagają od nas szybkiego skonstytuowania technologii umożliwiającej kontrolę pór roku. Aby nie błądzić i nie wydawać pieniędzy na nieprowadzące do tego celu wynalazki, zapoznajcie się z poniższym schematem osiągnięcia możliwości władania pogodą.

Na dobry początek należy zaopatrzyć się w stałe źródło pozyskiwania siarki – to niezbędny w tej kwestii surowiec. W Szkole wynajmujemy Alchemię, co pozwoli na budowę Chaty Alchemika. Następnie czeka nas wynalazek Stopów i ulepszenie Szkoły do rangi Uniwersytetu, gdzie odkrywamy Metalurgię. Teraz możemy udać się do Chaty Alchemika, którą powiększamy do rozmiarów Laboratorium. Tam zaś odkrywamy Przepowiadanie Pogody, co pozwoli nam na budowę Wieży Meteorologicznej. Nie będzie ona jednak działać, póki nie postawimy Centrum Pogodowego. Aby móc to zrobić, w Laboratorium odkrywamy Meteorologię. Ilość wybudowanych przez nas Centrów Pogodowych określa, jak często możemy wpływać na zmianę pogody. Jeżeli chcemy to robić sporadycznie, wystarczy jedna lub dwie takie budowle; aby w praktycznie każdej chwili mieć możliwość zmiany aury, potrzeba trzech lub więcej Centrów.



KRÓLESTWO SUROWCÓW.

Jeżeli nie szykuje nam się szybka walka i zależy nam na stworzeniu dużej i silnej armii, ale dopiero za jakiś czas, rozpoczynamy od zapewnienia sobie podstaw silnej ekonomii. Często zdarza się, iż dostęp do dóbr naturalnych jest mocno utrudniony lub po prostu ich uzyskiwanie odbywa się zbyt opornie. W takiej sytuacji szkolimy około 20 poddanych, których zatrudniamy do wyrębu drzew oraz pozyskiwania gliny i kamienia. W okolicy powinniśmy zbudować kilka kopalń w nadających się do tego miejscach.

Pierwszą inwestycją w budynku Szkoła powinna być technologia Budownictwa. Dzięki tej inwestycji otrzymamy możliwość zbudowania Chaty Ceglarza i Tartaku. Tę ostatnią budowlę stawiamy blisko naszego zamku (Kasztelu) lub Magazynu (aby magazynierzy mieli łatwy dostęp do drewna). Robotnicy z Chaty Ceglarza mogą

zaś chodzić po surowiec (glinę) do Kasztelu, Magazynu lub bezpośrednio do Odkrywki Gliny, więc to właśnie w okolicach tych budynków najlepiej produkować cegły. Oba warsztaty zapewnią nam szybsze pozyskiwanie budulca. Budownictwo daje jeszcze jedną ważną dogodność – możliwość przerobienia Chat Mieszkalnych na dużo pojemniejsze Domki.

Kolejną inwestycją powinno być ulepszenie Kasztelu do rangi Twierdzy. Dzięki temu w Szkole zostanie udostępniona możliwość badań nad kolejnymi wynalazkami. Jak najszybciej należy odkryć chyba najważniejszy ze wszystkich patent – Koło Zębate. Dzięki niemu będziemy mogli: ulepszyć Gospodarstwa do statusu Młyna (taka jadalnia obsługuje więcej ludzi), wybudować Chatę Kamieniarza zwiększającą wydobycie kamienia (stawiamy ją koło Kamie-

niolomu, Magazynu lub Kasztelu) i – co najważniejsze – Koło Zębate pozwala na rozbudowę naszych kopalń. Teraz pozostaje tylko budowanie domów mieszkalnych i jadalni, aby zapewnić naszym pracownikom lepszy byt, a tym samym szybsze wydobywanie surowców.

Jeżeli mimo wszystko nadal mamy problem ze zdobyciem jakiegoś surowca, dobrym przedsięwzięciem będzie Targowisko. Wpierw musimy w Szkole wynaleźć Piśmiennictwo, co da możliwość budowy Magazynu. Następnie odkrywamy Handel, co z kolei umożliwi przebudowanie Magazynu na Targowisko, w którym będziemy mogli wymieniać nadwyżki surowców na brakujące nam kruszce.

WOJSKO.

Łucznicy to fatalna broń do walki w zwarcu, przydatna jedynie do ataków na odległość. Włóczyńcy to największy wróg jazdy, a piechurzy z mieczami to uniwersalne mięso armatnie, które potrafi zamienić w takowe mięso także swoich przeciwników. Co zaś mogą powiedzieć o konnicy? Cóż, w kampanii dla pojedynczego gracza można się spokojnie obejść bez tego typu jednostek – dość dużo czasu i pieniędzy trzeba stracić, żeby mieć

możliwość je werbować, nie wspominając już o dużych kosztach samego rekrutowania. Siłę i szybkość przemieszczania się owych jednostek można natomiast docenić w starciach sieciowych, gdzie szybki wypad na tyły wroga to idealny pomysł na podkopanie ekonomii przeciwnika.



Kusznik to dobra jednostka. Szyje na odległość belkami, zadającymi duże obrażenia, a pancerz ma grubszy niż zwykli strzelcy.

Poniżej znajduje się tabela pozwalająca z grubsza ocenić sens ulepszania naszych jednostek. Należy przy tym pamiętać, iż nieocenionym przedsięwzięciem jest odkrywanie militarnych nowinek w budynkach: Kuźnia i Tartak. Możliwe do odkrycia tam technologie dają większy przyrost siły obrony i ataku naszym wojownikom (+2 na każdą odkrytą technologię) niż kolejne ulepszenia w barakach przedstawione w tabeli.

Tutaj wyszkolisz swoją armię średniowiecznych Terminatorów!

PIECHUR Z KRÓTKIM MIECZEM

Pancerz: 2 Obrażenia: 12

PIECHUR Z SZEROKIM MIECZEM

Pancerz: 3 Obrażenia: 14

PIECHUR Z DŁUGIM MIECZEM

Pancerz: 4 Obrażenia: 16

PIECHUR Z MIECZEM PÓLTORARECZNYM

Pancerz: 5 Obrażenia: 18

WŁÓCZNIK

Pancerz: 1 Obrażenia: 12

PIKINIER

Pancerz: 2 Obrażenia: 14

GWARDZISTA

Pancerz: 3 Obrażenia: 16

HALABARDNIK

Pancerz: 4 Obrażenia: 18

STRZELEC Z KRÓTKIM ŁUKIEM

Pancerz: 0 Obrażenia: 8

STRZELEC Z DŁUGIM ŁUKIEM

Pancerz: 1 Obrażenia: 10

KUSZNIK

Pancerz: 2 Obrażenia: 12

STRZELEC Z ARBALISTĄ

Pancerz: 3 Obrażenia: 14

KONNY ŁUCZNIK

Pancerz: 0 Obrażenia: 8

KONNY KUSZNIK

Pancerz: 1 Obrażenia: 12

KONNY MIECZNIK

Pancerz: 4 Obrażenia: 26

KONNY TOPORNIK

Pancerz: 6 Obrażenia: 32

KONKURS SMS

DO WYGRANIA 10 GIER SETTLERS V



CD PROJEKT

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r. Fundatorem nagród jest CD projekt.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki podtytuł nosi gra Settlers V?

- a) Dziedzictwo Królów
- b) Królestwo Dziedziców
- c) Dzieci Dziedzica

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SE.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij sms-em pod numer **7164**!



UKRYTE ZŁOŻA.

Podczas kampanii (i nie tylko) na mapie można znaleźć miejsca ukrytych złóż. Zanim postawimy w jednym z takich punktów kopalnię, najpierw należy podłożyć tam ładunek wybuchowy,



który jest w posiadaniu jednego z twoich bohaterów – Pielgrzyma.



BOHATEROWIE I ZŁOTO.

Bohaterowie to główny motor napędowy naszej armii. To oni właśnie dyktują warunki bitew, a ich umiejętności okazują się niezbędnym środkiem do wygrania większości starć. Zdolności te dość szybko się regenerują, nie trzeba więc na nich oszczędzać. Nie warto również martwić się zbyt o życie naszych bohaterów. Gdy jeden z nich zginie, przywracamy go do życia dzięki obecności naszych jednostek przy jego martwym ciele. Pasek stanu zdrowia napełnia się tym szybciej, im więcej żywych bohaterów i zwykłych żołnierzy znajduje się w pobliżu. Nasi bohaterowie często więc giną i odradzają się, po czym dalej idą wojować w czasie jednej większej bitwy.



Kufry ze złotem to porozrzucane po planszy źródła szybkiej gotówki.



Aby nasz bohater odżył, wystarczy w jego pobliżu ulokować kilka naszych jednostek.

Jednostki specjalne (szczególnie Dario) nadają się również idealnie do odkrywania mapy. Zawsze należy spenetrować obszary wokół naszej wioski, znajdziemy tam bogate złoża surowców oraz odkryjemy pełne kosztowności kufry (do ich otwarcia potrzebni są bohaterowie). Na mapach z wyspami i możliwością zmian pogody bardzo często wypchane złotem skrzynie poukrywane są na archipelagach, do których dotrzeć możemy jedynie podczas zimy.

KOPALNIA NA PERYFERIACH.

Często zdarza się, iż złoża potrzebnych kruszców wraz z miejscami na budowę kopalni znajdują się w znacznej odległości od centrum naszej osady. W takim przypadku nie pozostaje nam nic innego, jak zbudowanie placówki wydobywczej poza miastem, co jest w pełni naturalnym i przewidzianym przez twórców gry pomysłem. Kopalnia plus Dom mieszkalny i Gospodarstwo to trzy nierozłączne, egzystujące w symbiozie budynki. W podstawowej wersji kopalni pracuje pięcioposobowa załoga, potrzeba więc pięciu miejsc w domu i tylu samo w jadalni. Nasze pierwsze gospodarstwa posiadają osiem miejsc przy stole, przy czym jedno zajmuje pracujący w nim gospodarz. Po wybudowaniu domu z sześcioma łózkami okazuje się, iż miejsc wystarczy akurat na styk: 5 robotników + 1 gospodarz. Jest to w pełni samowystarczalna mikroosada. Wydobywane w niej surowce trafiają automatycznie do głównego magazynu.



Nieopłacalne ze względów ekonomicznych jest natomiast budowanie zakładów (korzystających z dóbr wydobywanych w kopalni) bezpośrednio przy kopalniach oddalonych od centrum. Jako przykład weźmy Kopalnię Siarki. Rozsądek nakazywałby zbudowanie obok niej Chaty Alchemika, po pewnym jednak czasie, gdy ulepszymy owe budynki i będzie w nich pracować większa ilość robotników, będziemy zmuszeni wybudować kolejny dom mieszkalny i gospodarstwo. Budynki te, nawet przy największych ich rozmiarach (Dom i Posiadłość), nie pomieszczą pracowników Kopalni i Chaty Alchemika. Co za tym idzie, kilka miejsc sypialnych i jadalnych nie zostanie wykorzystanych lub kilku pracowników pozostanie bez dachu nad głową. W takim przypadku (mowa tutaj ciągle o oddalonych od miasta kopalniach) Chatę Alchemika najlepiej zbudować w mieście, nieopodal Kasztelu lub Magazynu, skąd Alchemicy będą mogli brać potrzebny im surowiec.

PORADY.

1. Im więcej mamy kopalni i warsztatów zatrudniających wykwalifikowanych specjalistów, tym więcej ludzi płaci nam podatki.
2. Wojsko nie służy za darmo. W początkowych fazach gry trzymanie nieużytkowanej armii to strata pieniędzy. Wojowników najlepiej rekrutować bezpośrednio przed bitwą.
3. W czasie zimy woda zamarza, co możemy wykorzystać podczas ataku. Niestety – przeciwnik też.
4. Gdy dojdzie do starcia, staramy się okrążyć przeciwnika. Dodatkowo, jedną grupą żołnierzy walczymy z piechotą, a drugą atakujemy jednostki rażące nasze wojska z odległości. Szczególnie niebezpieczne są armaty i wieże.
5. Niszcząc osadę wroga, zaczynamy od zdemolowania budynków, za pomocą których mógłby on powołać oddziały do ewentualnej obrony.
6. Na mapach można znaleźć dużą ilość neutralnych postaci, które proponują nam zadania do wykonania lub możliwość wymiany dóbr. Zazwyczaj są to korzystne propozycje, należy jednak uważać w przypadku ofert handlowych. Zdarza się, że oferowane ceny nie są konkurencyjne w stosunku do tych, jakie można wynegocjować na targowisku.
7. Im większa wymiana dóbr na targowisku, tym proces ten przebiega dłużej. Niegłupim pomysłem jest więc wybudowanie kilku takich budynków.
8. Nie ma sensu oszczędzać bohaterów – są oni po to, aby wspomóc nasze wojsko.
9. Nie należy zmniejszać wydobywania surowca, który w danym momencie występuje w spichlerzach w ogromnych ilościach. Zawsze można go wymienić na trudniej dostępne dobra.
10. Dowódcy zdobywają doświadczenie. Gdy stracą swoją dotychczasową kompanię, najlepiej nakazać im powrót do budynku militarnego i uzupełnienie strat w szeregach.

PLAYBOY

THE MANSION™

Ha, czy jest na świecie osoba, która nie chciałaby pomieszkać choć przez dzień w rezydencji Playboya? Dosłownie i w przenośni otrzeć się o te wszystkie urodziwe sławy? Przed tobą gra, która daje ci taką wirtualną możliwość! Nim zaczniesz, jedna uwaga – poniższa solucja przedstawia ekspresowy tryb ukończenia gry, opisując wszystkie zadania (w tym też ukryte). Jeśli chcesz się w pełni cieszyć rozgrywką, możesz się jednak pobawić w rozbudowę domu (setki elementów), wydawanie punktów zarobionych dzięki zadaniom, czy też, hm... testowaniu z modelkami wszelakich mebli codziennego użytku!



Piękne kobiety, wpływowi znajomi, luksusowe rezydencje – w świecie high-life'u łatwo się zgubić. Dlatego też za budowę medialnego imperium zabierz się wraz z naszą solucją!



Patrząc na te zdjęcia autentycznych króliczków Playboya, człowiek zaczyna żałować, że grafika w tej grze nie jest fotorealistyczna...

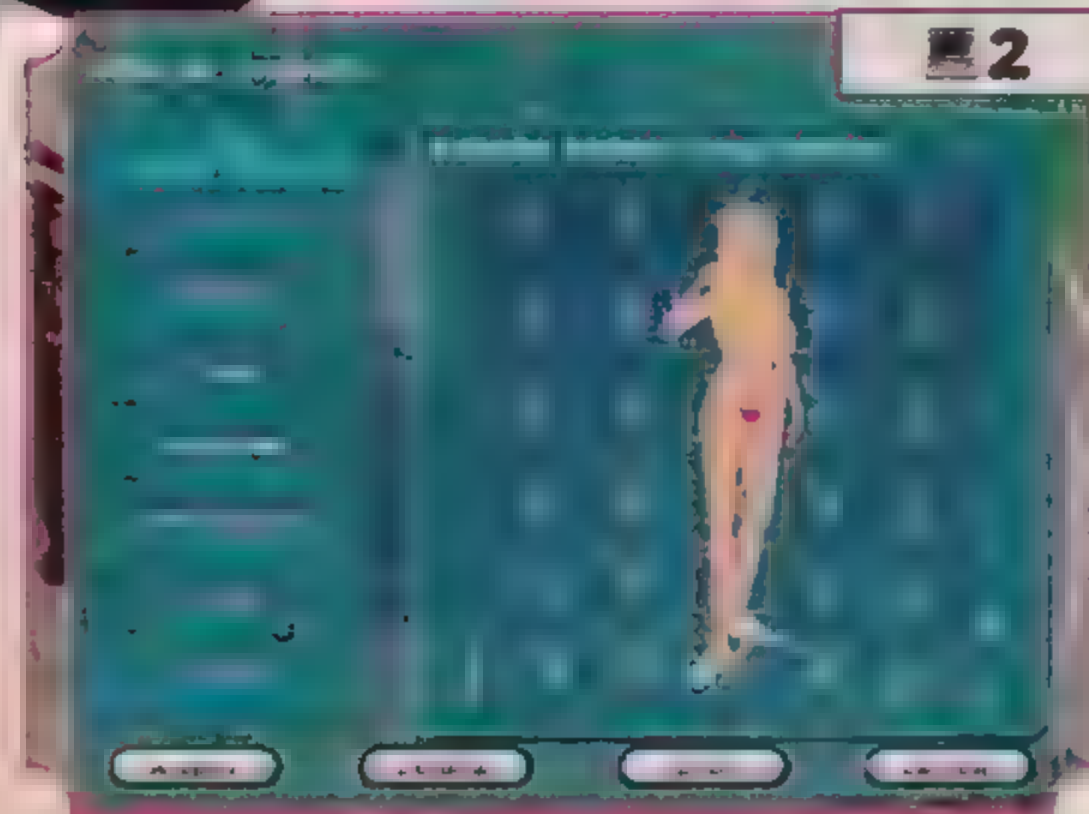
WSTĘP 1

Wejść do domu i udaj się schodami na górę. Pierwsze zadanie jest proste – wystarczy zakupić biurko dla personelu, a także dekorację, na tle której będziesz robić zdjęcia (**screen 1**). Skoro masz już podstawowe wyposażenie swojego prowizorycznego biura, możesz przejść do wykonania drugiego zadania – znalezienia załogi. Potrzebujesz fotografa i dziennikarza – wyboru wielkiego nie ma, zatrudnij jednak najlepszych, czyli najdroższych.



Możesz chwilę porozmawiać z króliczką Victorią, by zrozumieć, na czym polega obsługa okien dialogowych, a następnie zejść na dół porozmawiać

2



ze swoją pierwszą modelką, Julie, przekonując ją, by pozowała do zdjęć. Pstryknij jej przynajmniej 8 fotek na rozkładówkę, co pozwoli wykonać kolejne zadanie (**screen 2**). Za chwilę w twojej rezydencji pojawi się gwiazda – Jak Hammer – zejź na dół, by go poznać i prowadź przyjacielską rozmowę tak długo, aż współczynnik jego sympatii do ciebie osiągnie maksimum. Przy okazji dodaj go do Ko-

ła Przyjaciół. Czas na esencję – wejź w ekran magazynu, wybierz (a raczej zaznacz, bo nie ma w czym wybierać) jego zawartość i wydaj rozkaz publikacji. Pierwsze koty za płoty.

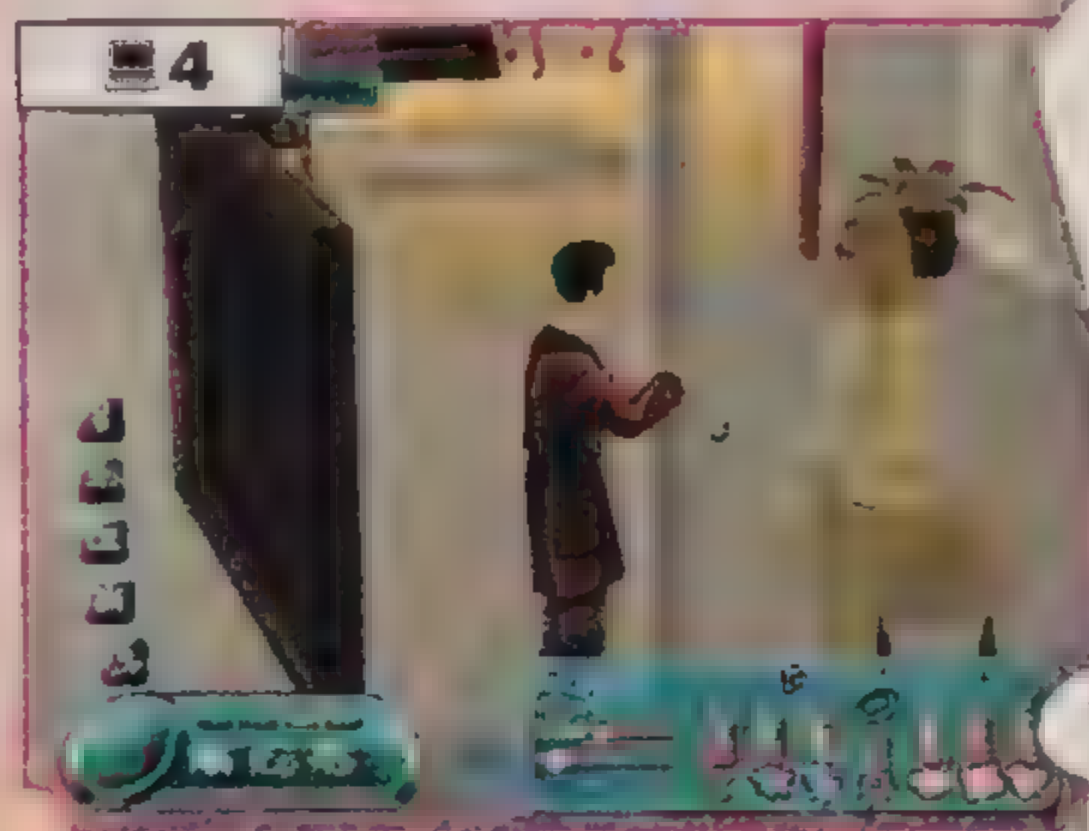
MISJA 2

Twoim głównym celem jest stworzenie drugiego numeru, jednak tym razem musisz osobiście przygotować nie tylko rozkładówkę, ale wszystkie materiały. Zaczynaj od zatrudnienia nowego króliczka i kandydatki na rozkładówkę. W ekranie magazynu, w oknie Rynek sprawdź na wykresie, jaki temat jest w tej chwili na topie (**screen 3**). Czas zorganizować swoją pierw-



szą imprezę. Zaproś na nią wszystkich swoich pracowników: Julie, Jaka Hammera i jak najwięcej gwiazd związanych z tematem, o którym ludzie chcą czytać. Jedną z nich koniecznie musi być urodziwą kobietą – tuż po rozpoczęciu przyjęcia nawiąż z nią dobre stosunki i zrób jej zdjęcia na okładkę.

Pamiętaj, iż możesz w każdej chwili zakończyć przyjęcie, klikając na Hefa i wydając odpowiednią komendę. Dziennikarzowi zleć napisanie artykułu na gorący temat, fotografa wyślij z misją zrobienia fotoreportażu. Nawiąż bliższe stosunki z nową modelką i – tak jak poprzednio – zrób jej kilka zdjęć na rozkładówkę (np. na tle basenu). Otrzymasz nowe zadanie – zorganizowanie imprezy dla Jaka. Pamiętaj, by oprócz przyjaciół Jaka koniecznie przyszli wszyscy twoi pracownicy. Korzystając z okazji, poproś Uncle Crackera o udzielenie wywiadu, a Felixa o napisanie eseju (wcześniej muszą cię lubić!) (**screen 4**). W ten sposób masz już wszystkie elementy do wydania drugiego numeru.



MISJA 3

Jenny wytłumaczy ci, na czym polega zdobywanie przyjaciół, współpracowników i narzeczonych. Czas sprawdzić to w praktyce – zorganizuj imprezę. Zaproś Felixa, Jaka, dwie gwiazdy żeńskie (z branży, o której ludzie chcą czytać) i wszystkich pracowników. Musisz mieć dwie osoby w swoim Kole Przyjaciół – jedną już masz (Jak), drugą niech będzie Felix. Przy okazji rozmawiaj z nim tak długo na tematy biznesowe, aż współczynnik osiągnie maksimum i zgodzi się zostać twoim współpracownikiem.

Kolejnym celem jest znalezienie narzeczonych – kolejno z dwiema zaproszonymi gwiazdami rozmawiaj na tematy uczuciowe, a gdy współczynnik osiągnie maksimum, zaproponuj im związek, dzięki czemu wprowadzą się do twojego domu (**screen 5**). Te-

raz możesz już zakończyć imprezę i zająć się zbieraniem materiałów do nowego numeru. Zaczynaj od przywołania Felixa, korzystając z listy Koła Przyjaciół, co zakończy kolejne zadanie. Zrób z nim wywiad.

Do zdjęć na okładkę wybierz jedną ze swoich narzeczonych, druga zaś niech napisze esej (**screen 6**). Dziennikarzowi zleć pisanie na aktualny temat, fotografa wyślij w celu zrobienia o tymże fotoreportażu. Brakuje więc ci już tylko



rozkładówki – zatrudnij nową modelkę, kończąc tym samym zadanie związane ze skompletowaniem pełnej załogi pracowników. Zrób zdjęcia, wydaj nowy numer, który okaże się wielkim sukcesem i uzupełnij listę pracowników o nową modelkę na rozkładówkę, wszak poprzednia zyskała już status gwiazdy.



MISJA 4

Zaczynaj od naprawienia stosunków panujących w twoim zespole. Rozmawiaj z pracownikami tak długo, aż któryś z nich wyrazi, w czym tkwi problem. Na ekranie misji pojawi się nowa wiadomość, z której dowiesz się, kto zaangażowany jest w redakcyjny konflikt. Rozwiązanie jest proste – zwolnić jedną z tych osób (mniej cenną dla firmy, czyli posiadającą mniej gwiazdek).

Po chwili powinieneś otrzymać wiadomość, iż do domu została zaproszona grupa naukowców. Porozmawiaj z piękną kobietą w ich szeregach, Meldą, nawiązując z nią dobre stosunki i spełnij jej marzenie, proponując zdjęcia na okładkę. Wprowadź naszym celem jest wydanie magazynu sportowego, jednak by odkryć jeden z sekretów gry, najpierw wypuść numer specjalny. Będzie on zawierał zdjęcia Meldy na okładce, esej Hefa o filozofii Playboya i dowolną resztę – wybierz według uznania i opublikuj (**screen 7**).



ską. Następnie przedstaw kolejną, tym razem całą grupę. I w końcu sam wybierz opcję dołączenia się do rozmowy – problem rozwiązany!

Kolejnym celem jest przywrócenie dobrych stosunków pomiędzy twoimi dwoma pokłóconymi przyjaciółmi. Zaproś więc obydwu do domu lub zorganizuj dla nich imprezę. Przedstaw ich sobie i wybierz, by prowadzili rozmowę przyjacielską. Powtarzaj tę operację, aż poprawią się ich relacje.

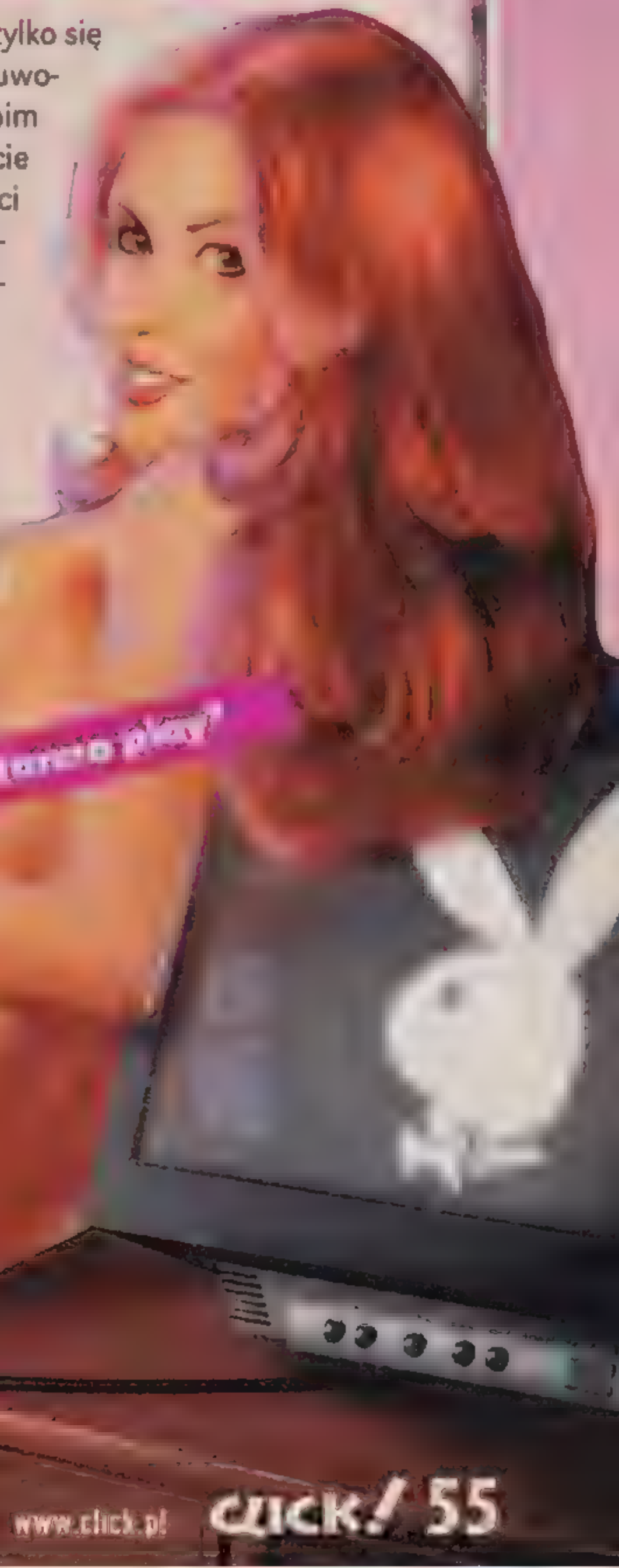
Teraz wystarczy wydać numer sportowy – okładkę, wywiad i esej mamy, zleć więc swoim pracownikom stworzenie reszty materiałów, oczywiście traktujących o sporcie i wydaj swój najlepszy numer w historii. W nagrodę otrzymasz zadanie dodatkowe – nawiązać bliskie stosunki z gwiazdą Hillary Adeluz. Nic trudnego, wystarczy zorganizować dla niej specjalne przyjęcie (zaproś jeszcze 4 osoby we-

Dzięki sukcesowi Meldy jej koleżanka, Petra Veriak, zechce dla ciebie pozować na kolejną okładkę. Dodatkowe wydanie da ci również sporo bonusowych punktów. W międzyczasie do domu zostaną zaproszone dwie gwiazdy sportu – Jose Consecro i Rob Dydek. Nawiąż z nimi dobre stosunki przyjacielskie, dodaj do Koła Przyjaciół, a także wykorzystaj zawodowo – z pierwszym przeprowadź wywiad, drugi niech napisze esej (**screen 8**).

Zabierz się za rozwiązanie kolejnego problemu, który tym razem dotyczy twoich narzeczonych. Zorganizuj przyjęcie, na które zaprosz obie, a także gwiazdę filmu, Blaze'a Starra. Pozostałe wolne miejsca obsadź swoim fotografem i Petrą Veriak, wykorzystując okazję, by zrobić zdjęcia na okładkę. Czas na rozwiązanie problemu uczuciowego. Swoim narzeczonym i Blaze'owi każ kolejno podążać za sobą i zaprowadzić ich w odosobnione miejsce. Przedstaw pierwszą narzeczoną Blaze'owi, prowadząc rozmowę przyjacielską.



dług uznania), a gdy tylko się pojawi – zacznij ją uwodzić (**screen 9**). Twoim celem jest zaciągnięcie jej do łóżka – gdy to ci się uda, zakończ imprezę – przed tobą kolejna misja.



MISJA 5

Zacznij od wymienienia części swojej załogi – zatrudnij lepszego fotografa, dziennikarza i dwa nowe króliczki. Starych pracowników możesz zwolnić. Twoim pierwszym celem jest zorganizowanie specjalnej imprezy dla gwiazd: Johnny'ego Harta i Karmyn Chase. Nawiąż z nimi dobre stosunki i dodaj do Koła Przyjaciół (**screen 10**). Zakończ imprezę i od razu zaprosz Karmyn do domu, proponując jej sesję zdjęciową i realizując kolejny cel (**screen 11**).



Niestety, by opublikować zdjęcia, należy zapewnić sobie napisanie eseju przez Kena Willarda. Problem



polega na tym, iż na razie nie możesz go zlokalizować. Zorganizuj więc kolejną imprezę, zapraszając na nią Robbie'ego Lighta i gwiazdy, które wykorzystasz do najnowszego numeru (zgodnie z obecnymi preferencjami czytelników).

Nawiąż przyjacielskie stosunki z Robbie'em, a ten zgodzi się na układ: w zamian za zorganizowanie imprezy okolicznościowej dla jego przyjaciół wywi ci, jak skontaktować się z Kenem. Nic więc prostszego, każ zorganizować fiestę. Przed jej zakończeniem upewnij się, iż wszyscy goście są zadowoleni.

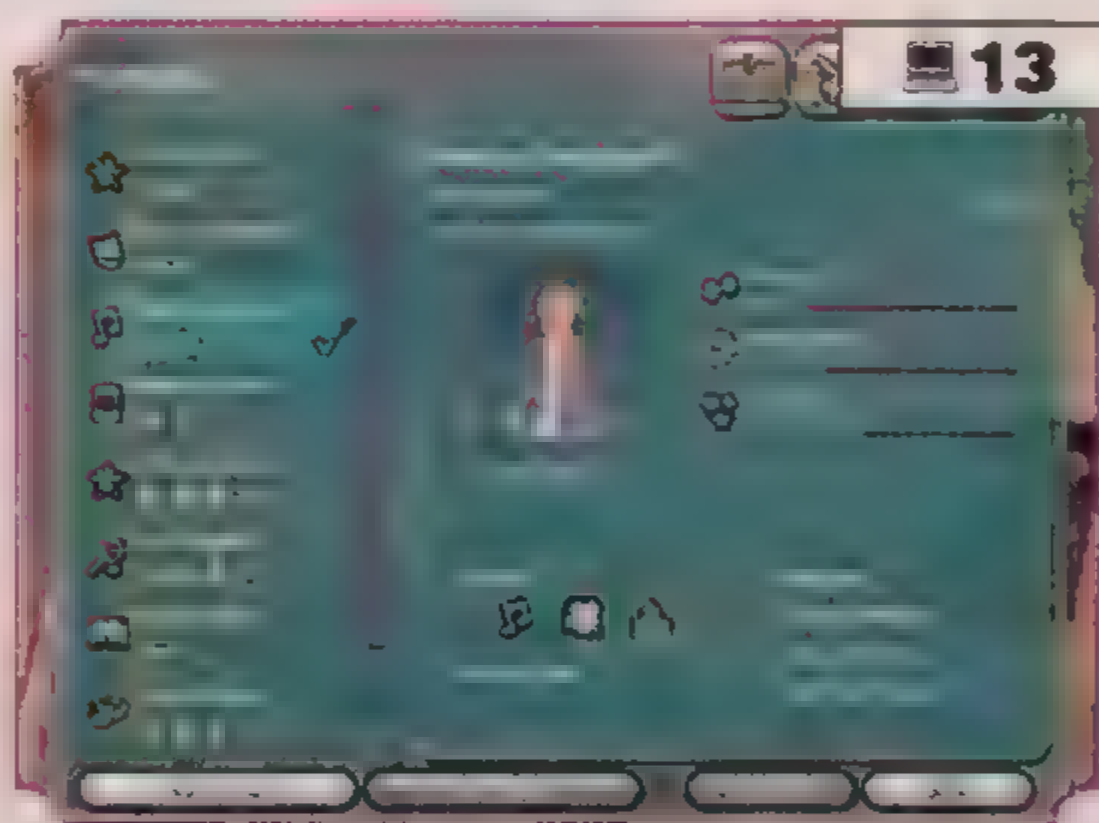
Czas na kolejne party – tym razem zaprosz samego Kena i 4 atrakcyjne kobiety, które umiły mu czas. Po umożliwieniu mu flirtu z kilkoma paniami i nawiązaniu z nim dobrych stosunków, zleć mu napisanie eseju na temat literatury i sztuki (**screen 12**). Kolejne zadanie wykonane. Teraz pozostaje ci już tylko zdobyć resztę materiałów i wydać nowy magazyn ze zdjęciami Karmyn i esejem Kena. Rekord sprzedaży raczej nie padnie, ale kolejna misja została ukończona.



MISJA 6

Rozpocznij od organizacji imprezy, na którą zaprosisz Buildera Parisa, Karmyn Chase, Markusa Jacobskiego i dwa swoje króliczki. Na początku nawiąż dobre relacje biznesowe z całą trójką i wszystkim zaproponuj kontrakty. Pierwsze zadanie wykonane.

Teraz przedstaw Buildera Karmyn i rozkaż im prowadzić rozmowę romantyczną, dzięki czemu szybko pojawi się między nimi „chemia”. Markus również potrzebuje swojej muzy, przedstaw go jednemu z króliczków (**screen 13**).



Czas na kolejne cele – zorganizuj przyjęcie dla polityka Roberta Agansio (reszta gości dowolna, możesz dobrać ich pod kątem materiałów do nowego numeru pisma) i nawiąż z nim przyjacielskie stosunki.

Po zakończeniu imprezy natychmiast możesz wykonać kolejne zadanie – wpłać 100 000 \$ kaucji za zwolnienie z więzienia Stevena Ratcheta.

Choć w tej misji nie musisz wydawać magazynu, to jeśli masz mniej niż 300 000 \$, mimo wszystko musisz to zrobić, albowiem grozi ci bankructwo. Tematyka nowego numeru jest dowolna. Dopiero po podreperowaniu stanu swojego konta przejdź do kolejnego zadania – zorganizowania przyjęcia dla gwiazd, które mają pomóc w finansowaniu twojego przedsięwzięcia. Jenny sama zaprosi odpowiednie osoby, do listy dodaj jedynie Stevena Ratcheta i dwa swoje króliczki.

Przed tobą wiele pracy – porozmawiaj z każdym gościem, aby nawiązać z nim przyjacielskie relacje. By ich zadowolić, musisz wykonać kilka zadań, np. namówić Tika Chia do romantycznej rozmowy z innym mężczyzną, przedstawić sobie Rapsody Rod i Zupa True (rozmowa przyjacielska), a także Zupa True i Dame Sanford (rozmowa romantyczna). Po upewnieniu się, że wszyscy goście są zadowoleni, zakończ imprezę (**screen 14**).



W zależności od powodzenia, jakim się ona cieszyła, będziesz musiał samemu dopłacić część pieniędzy na realizację filmu – od 40 000 do 100 000 \$. Ostatnim zadaniem jest nawiązanie przyjacielskich stosunków z grupą wpływowych polityków. Zorganizuj więc dla nich przyjęcie, uzupełniając listę Jenny o swoje króliczki i dziewczynę z rozkładówki. Porozmawiaj kolejno z Arrianą Blewsome, Beatrice Atkinson, Frankiem Watzem i Pierre'em Leekiem, upewniając się, że darzą cię sympatią. Po czym zakończ imprezę i przejdź do następnej misji.

MISJA 7

Zacznij od zwiększenia liczby swoich pracowników – musisz zatrudnić dwóch fotografów, dwóch dziennikarzy (potrzebne będą dwa biurka!) i trzy modelki – poszukaj więc dodatkowych osób, oczywiście najlepszych. Musisz mieć również jednocześnie trzy narzeczone, jeśli masz ich mniej, zorganizuj imprezę, by coś poderwać. Przed tobą trzy zadania związane z rozwiązywaniem problemów.

Najpierw zorganizuj specjalne przyjęcie dla swoich pracowników (na basenie), na które przybędzie również modelka Dita Von Teese (Jenny automatycznie ją zaprosi). Wykorzystaj okazję, by zrobić jej zdjęcia na okładkę i przedstaw całej załodze, co polepszy ich humory. Teraz znów będą mogli zacząć pracę na przyzwoitym poziomie – to będzie bardzo długa misja, więc jeśli brakuje ci pieniędzy, zabierz się do wydawania magazynu.

Teraz czas na twoje narzeczone – zorganizuj dla nich osobne przyjęcie, zapraszając Toma Arnolda i jednego ze swoich dziennikarzy. Zacznij od nawiązania dobrych stosunków biznesowych z Tomem, aż uda się zaproponować mu kontrakt (co rozwiąże kolejne zadanie) (**screen 15**). Następnie skorzystaj z okazji i zrób z nim wywiad, a także przedstaw swoim narzeczonym, polepszając ich nastrój.



Czas na kolejne przyjęcie, tym razem dla twoich trzech modelek i DJ Excessa (piąta osoba dowolna). Tradycyjnie pozwól DJ-owi flirtować z modelkami, a także wykorzystaj okazję, zlecając mu np. napisanie eseju do nowego numeru.

Przed tobą kolejny cel – musisz podpisać pięć kontraktów z modelkami. Z pierwszymi trze-



Doszedłeś już do siódmej misji. Brawo! W nagrodę ta uroczą pani uśmiechnie się do ciebie!

MISSION 8

ma nie ma żadnego problemu – wykorzystasz swoje pracownice, rozwijając z nimi przy okazji znakomite relacje biznesowe. By zdobyć kolejne dwie umowy, zorganizuj imprezę, na którą zaprosz modelki-gwiazdy – chwila rozmowy z każdą i możesz podpisywać papierki (**screen 16**).

Przedostatnie zadanie jest proste – wystarczy na basenie urządzić kolejną fiestę, na którą zaprosisz swoje modelki i dowolne gwiazdy ze świata rozrywki (dobierz je pod kątem zawartości numeru, pamiętając, by posłać na przyjęcie fotografa i dziennikarza).



Wszystkie cele zrealizowane, czas zająć się esencją, czyli wydaniem dwóch kolejnych numerów, które muszą mieć oceny wyższe niż 3 (**screen 17**). Biorąc pod uwagę, iż masz znakomitych pracowników i kontrakty z największymi gwiazdami z branży, trzeba by się naprawdę starać, by tego nie osiągnąć – każdy przygotowany materiał będzie miał wartość większą niż wymagana. Myśląc jednak o sukcesie ekonomicznym, tradycyjnie dostosuj zawartość do żądań rynku.

Zacznij od wybrania swojej nowej narzeczonej, z której zrobisz gwiazdę. Do wyboru masz Penny Starks lub Sandrę Bellorę – sprawdź na wykresach, której profesja jest bardziej atrakcyjna dla czytelników. Prawdopodobnie będzie to sport, czyli zorganizuj imprezę dla Penny, na której rozwin z nią relacje uczuciowe i zaproponuj związek.

Teraz musisz ją wypromować – poznaj ją ze swoim fotografem, by mieli dobre stosunki zawodowe i zrób zdjęcia na okład-



kę (**screen 18**). Skompletuj resztę materiałów i wydaj numer z Penny w roli głównej. Dziewczyna stanie się tak wielką gwiazdą, iż zainteresuje się nią znany reżyser – przejdź więc do wykonania kolejnego zadania.

Zorganizuj party, na które zaprosz Penny, Duffy'ego Wolfa, Scotty'ego Powersa i swojego dziennikarza. Z Duffym nawiąż stosunki przyjacielskie (wypeł-

niając w ten sposób jedno z zadań), a ze Scottem – biznesowe. Co więcej, przedstaw Scotta swojej Penny, wybierając dla nich rozmowę przyjacielską – kolejne zadanie wykonane. Na koniec poznaj Scotta z dziennikarzem i zaproponuj mu wywiad, Duffy może natomiast napisać dla ciebie esej o świecie filmu do nowego numeru.

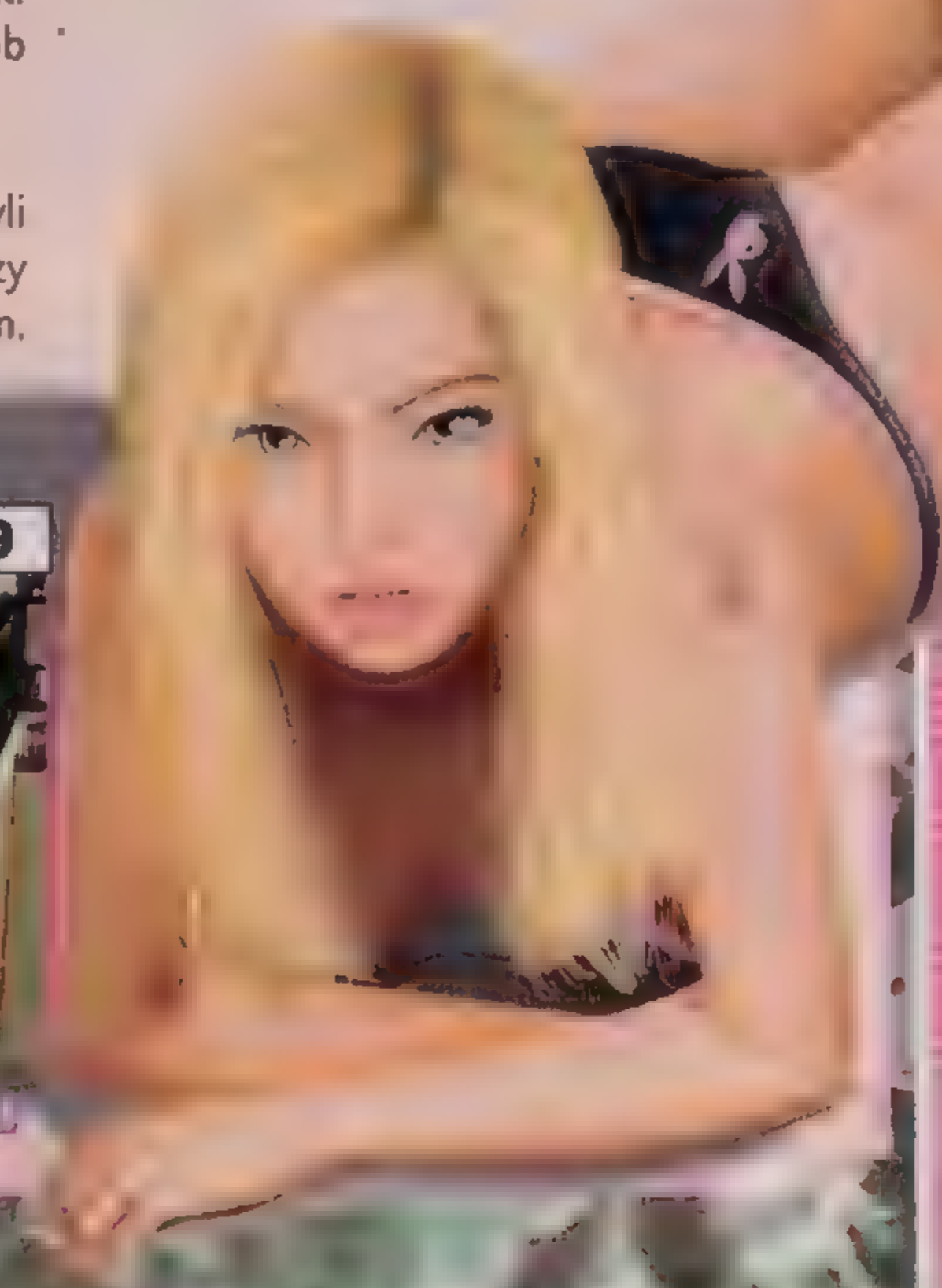
Czas na kolejny krok – zorganizuj specjalne przyjęcie dla Wendy Bigmoney i korzystając z okazji, zaprosz na nie również gwiazdę Carmen Electrę i swojego fotografa. Rozpocznij od nawiązania dobrych stosunków biznesowych z Carmen i podpisz z nią kontrakt. Jako bonus wykorzystaj okazję i zrób jej zdjęcia na kolejną okładkę.

Teraz zajmij się głównym celem, czyli nawiązaniem romansu pomiędzy Wendy Bigmoney i Ciro Barrowem. Poznaj ich między sobą, proponując rozmowę



miłosną. Całą operację powtórz kilka razy, aż do skutku – wymagać to będzie nieco czasu (**screen 19**). Przed tobą już więc tylko ostatni cel – zorganizowanie imprezy okolicznościowej, na której zostanie wydane oświadczenie.

Nic trudnego – oprócz gości zaproponowanych przez Jenny zaprosz kilka pięciogwiazdkowych osobistości, które przy okazji możesz wykorzystać do nowego numeru. Po pięciu minutach przyjęcia oświadczenie zostanie wydane, co oznacza ukończenie kolejnej misji.



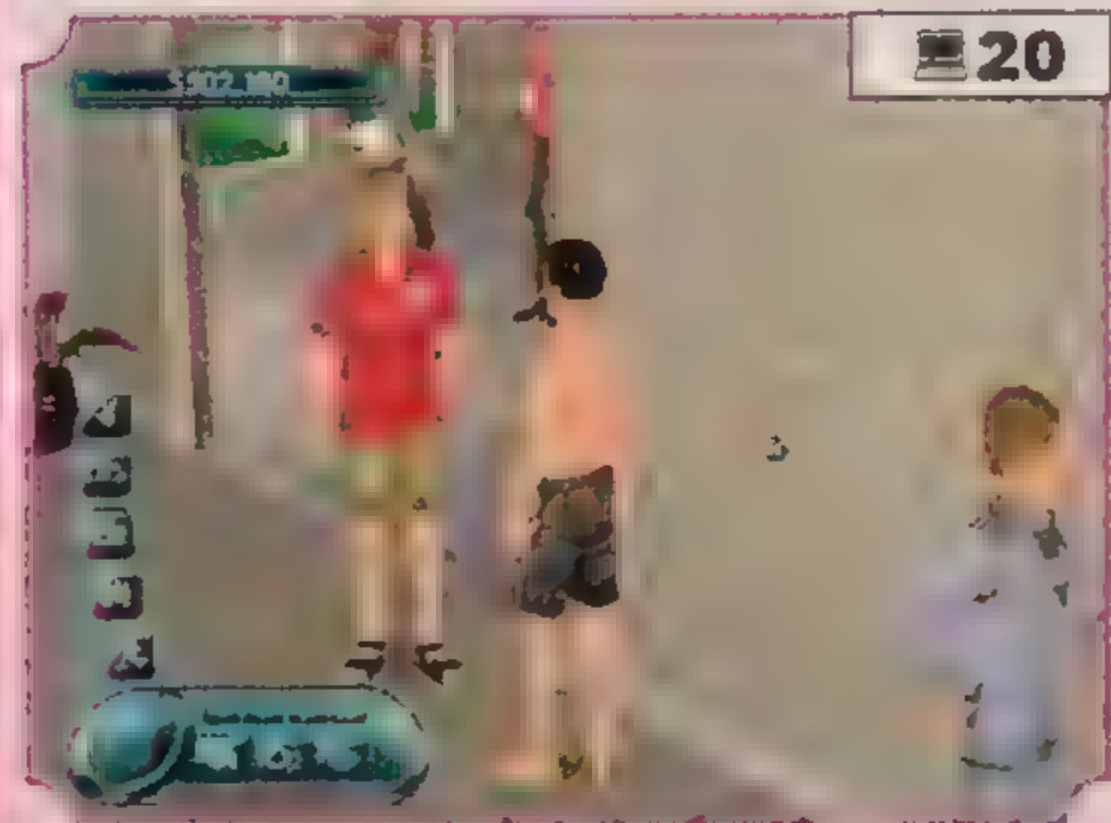
JUŻ W CZERWCU DOŁĄDAJ RELACJE Z NAJWIĘKSZYCH NA ŚWIECIE TARGÓW ROZRYWKI INTERNETOWEJ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO W LOS ANGELES. POZNAJ HITY NADCHODZĄCEGO SEZONU, GRY, KTÓRE DOBRNIE POJAWIĄ SIĘ NA RYNKU. BĘDĄ TAM WSZYSCY – OD NAJWIĘKSZEGO DO NAJMNIEJSZEGO – PRODUCENCI, WYDAWCY, DYSTRYBUTORZY, DZIENNIKARZE, MNÓSTWO GRACZY... A TY?

PLAY!



MISJA 9

Zorganizuj imprezę i zaprosz na nią Scotty'ego Powersa, Ki Kji oraz swojego fotografa, a także najinteligentniejszą gwiazdę muzyki, jaką uda ci się znaleźć (**screen 20**). Zapoznaj Scotty'ego z Ki, proponując im prowadzenie romantycznej konwersacji. Poczekaj chwilę, a gdy ich związek zostanie skonsumowany, będziesz mógł przejść do kolejnego zadania.



Nawiąż dobre relacje biznesowe z Ki, zapoznaj ją z fotografem i zrób jej zdjęcia na okładkę. Teraz musisz je opublikować – numer ma z założenia traktować o muzyce, więc pod tym kątem dobierz wszystkie materiały. Na wykresie rynku upewnij się, że prognozy kupna przez miłośników muzyki przekroczą 12 tysięcy – w razie problemów ustaw bardzo niską cenę. Opublikuj materiały, kończąc tym samym pierwszy etap.

Teraz twoim celem jest zorganizowanie specjalnej imprezy premierowej – Jenny zaprosi wszystkich potrzebnych gości, ostatnie wolne miejsce uzupełnij np. króliczkiem, który umili im czas.

Czeka cię bardzo wiele rozmów. Zaczniij od nawiązania dobrych stosunków przyjacielskich z Melissą Houston, dzięki czemu wypełnisz kolejne zadanie.

Teraz czas na Kimberly Priest (stosunki biznesowe), z którą musisz podpisać kontrakt. Kolejny jest Millard West – najpierw nawiąż z nim przyjacielską więź (i zaprosz do Koła Przyjaciół), a następnie stosunki biznesowe, uwieńczone podpisaniem kontraktu (co zakończy kolejne dwa zadania). Ostatnim celem jest ulepszenie stosunków towarzyskich z gwiazdami: Sveltą Coulette i Trippy Dee, uwieńczonych dodaniem ich do listy przyjaciół. Następnie rozmawiaj z nimi tak długo o biznesie, aż uda się z nimi podpisać kontrakty.

W tym momencie możesz zakończyć tę przydługą imprezę i rozpocząć kolejną, tym razem dla gwiazd porno (koniecznie na basenie). Właściwie nie trzeba tu nic robić, więc po chwili możesz ją przerwać (**screen 21**). I niemal natychmiast rozpocząć kolejną, na którą zostaną zaproszone finalistki konkursu Playboya.

Porozmawiaj krótko z każdą z czterech dziewczyn i już możesz kończyć przyjęcie. By zaliczyć to zadanie, wystarczy wybrać jedną z nich – mnie najbardziej do gustu przypadła Camilla Green. Czas na wielki finał – wydaj magazyn. Zdjęcia z Camillą idą na rozkładówkę. Przywołaj Sveltę Coulette i Trippy Dee. Pierwsza z nich ozdobi okładkę, z drugą przeprowadź wywiad. Resztę materiałów dobierz według żądań rynku. Opublikuj – telewizja Playboya stała się faktem.



Zbliżamy się do końca, więc i panie coraz odważniej zrzucają części garderoby.

MISJA 10

To niestety najdłuższa i najnudniejsza misja w grze. Twoim głównym celem jest przeprowadzenie dziesiątek rozmów z muzykami. Zaczniij od zorganizowania imprezy. Zaprosz: Isha Ravana, Mosesa Ramone'a, Raze'a Hammerhorna, Teda Harneau i Lesa Fratesa, swoją jedną modelkę i dwa króliczki. Na początek musisz zadbać o dobre stosunki zawodowe z Isha, aby podpisać z nią kontrakt. Następnie przedstaw ją modelce (rozmowa romantyczna!), kończąc tym samym kolejne zadanie.

Teraz czas na muzyków: nawiąż z Mosesem stosunki przyjacielskie, a z pozostałymi trzema – biznesowe, zakończone podpisaniem kontraktów. Czas na kolejną imprezę, tym razem zaprosz: sławnego komika (przynajmniej 4 gwiazdki), Jamesa Bookbindera, Willy'ego Heada i ponownie Mosesa Ramone'a, modelkę i dwa króliczki. Pierwszym celem jest pozyskanie do pracy Willy'ego – nakłoń go do romantycznej rozmowy z modelką i ponawiaj ten krok, aż ich znajomość znajdzie swój finał w pobliskim łóżku.

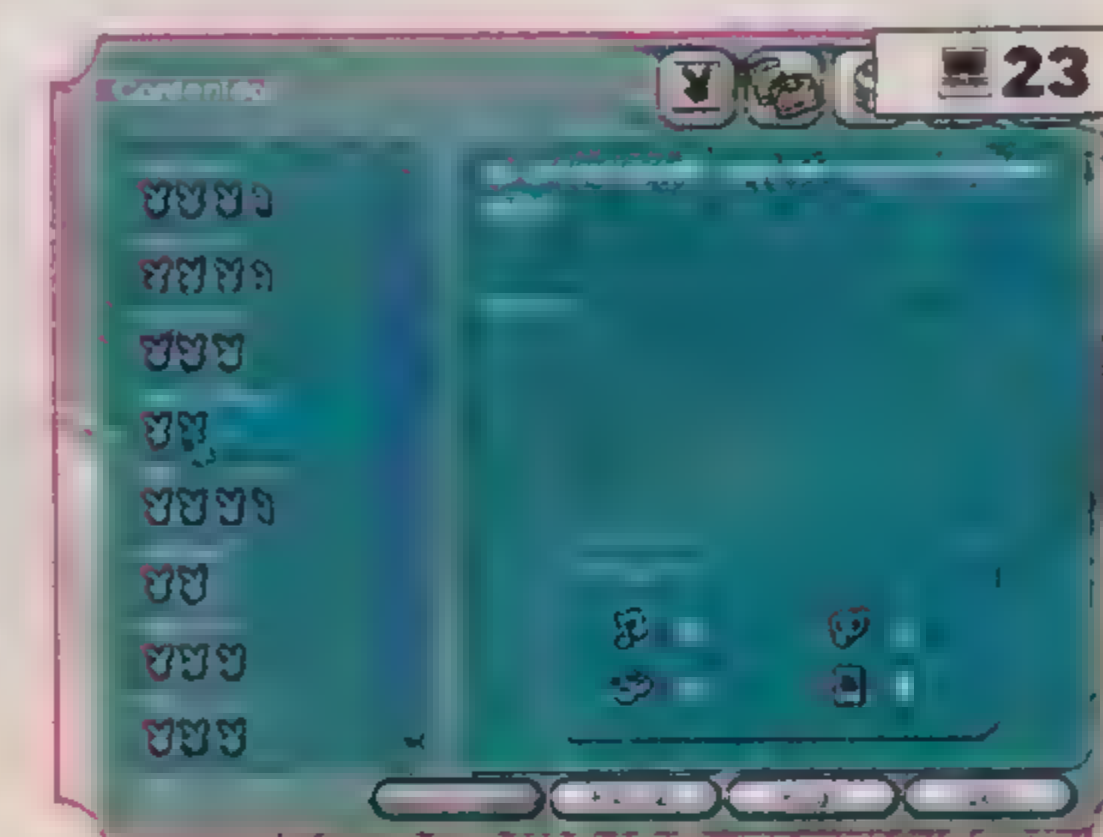
W międzyczasie nawiąż doskonale stosunki biznesowe z komikiem i podpisz z nim kontrakt. Ostatni cel jest znacznie trudniejszy – musisz zadbać o nawiązanie maksymalnie dobrych relacji zawodowych pomiędzy Jamesem Bookbinderem i Mosesem Ramone'em. Jak przed chwi-



lą – oznacza to wielokrotne zmuszanie ich do rozmowy o pracy (**screen 22**). Gdy ci się uda (mnie zajęło to prawie godzinę!), uzyskasz możliwość spłacenia 100 000 \$ długów Terriana Johnsa, pozyskując go do grupy.

Przed zakończeniem imprezy popraw jeszcze swoje kontakty biznesowe z Mosesem i jemu również zaproponuj kontrakt. Uff, wreszcie. Ostatnim krokiem jest wydanie nowego przyjęcia, na które zaprosz Jamesa Bookbindera i Raze'a Hammerhorna. Tym razem to między nimi pozostaje wytworzyć dobre relacje biznesowe – jak zawsze, próbuj do skutku.

Czas na kolejny trudny cel – musisz wydać dwa magazyny z kolei, których muzyczny walor osiągnie 20 lub więcej. I jest to cholernie trudne, należy poczynić więc pewne przygotowania. Zatrudnij fotografa i dziennikarza, którzy bardzo lubią muzykę. Nawiąż z nimi maksymalnie dobre stosunki biznesowe i przyjacielskie. Wszystkie artykuły w piśmie powinny być o muzyce, a na dodatek muszą trzymać bardzo wysoki poziom (poza okładką i rozkładówką – one nie mają żadnego wpływu) (**screen 23**). Somemu podlicz siłę poszczególnych elementów wykorzystanych w numerze i jeśli atrakcyjność dla melomanów osiągnie 20 lub więcej, drukuj. Jeśli nie – zlecaj robienie nowych fotoreportażów i artykułów (bo do tego nie trzeba nowych gwiazd) aż do skutku.



Po osiągnięciu sukcesu zorganizuj imprezę dla Johna Yetta i szybko nawiąż z nim dobre zawodowe relacje, aby podpisać kontrakt. To już prawie koniec – teraz wystarczy wydać specjalne przyjęcie dla polityków, uzupełniając listę gości o kilka urodziwych gwiazd płci żeńskiej (najlepiej naukowców). Przedstaw przynajmniej czterech z nich Harveyowi Hathawayowi, nakłaniając do romantycznej konwersacji (**screen 24**). Po około 10 minutach zakończ imprezę, ciesząc się, że udało ci się ukończyć tę nieciekawą misję.

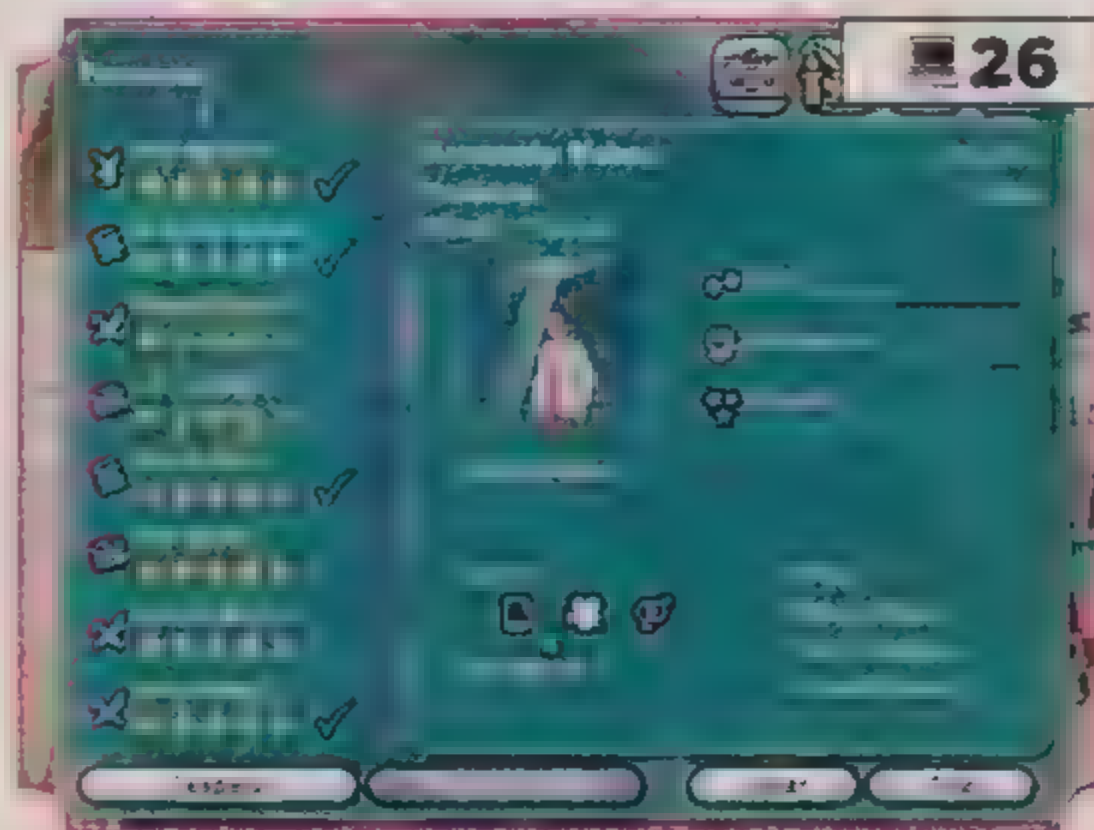


MISJA 11

Zorganizuj imprezę, na którą zaprosz gwiazdy związane z branżą techniczną. Nawiąż z nimi przyjazne stosunki i dodaj do kręgu przyjaciół, tak by zawierał on przynajmniej 3 specjalistów z tej dziedziny (misję poprzednie też się liczą).

Kolejnym celem jest poznanie Angeliki Church – wydaj dla niej przyjęcie i nawiąż dobre kontakty biznesowe, aby dowiedzieć się o jej fantazjach. Czas pomóc je zrealizować – zorganizuj nową imprezę na basenie, na którą zaprosz Angelikę i jej kochankę, Melody Essex, zapewniając im romantyczną rozmowę (**screen 25**). Gdy

tości 25. Pierwszy sposób jest o wiele łatwiejszy, wszak znanych naukowców masz sporo, dzięki czemu materiałów na pewno ci nie zabraknie (**screen 26**).



Po odniesieniu sukcesu zabierz się do najtrudniejszego zadania – zorganizowania specjalnej imprezy (w holu domu). Nawiąż dobry kontakt biznesowy z głównym gościem – Jimmym Grahamem. Cały problem polega na tym, iż musisz mu również pomóc w rozpoczęciu romansów z dwiema dowolnymi dziewczynami – oznacza to kilkadziesiąt minut zmuszania ich do rozmów na frywolne tematy (**screen 27**). Kiedy ci się to uda, czas na finał – wydaj ostatnie przyjęcie,



ich fantazje będą zaspokojone, możesz kontynuować rozmowę z Angeliką na tematy biznesowe, zakończoną podpisaniem kontraktu.

Przed tobą esencja misji – wydanie magazynów o tematyce technologicznej. Podobnie jak poprzednio, ich wartość zależy od waloru demograficznego – możesz złożyć trzy numery o poziomie 15 lub dwa o war-

zaspasząc samego Willa Fratesa i podpisz z nim kontrakt. Teraz wystarczy, że zapłacisz za rozwój przedsięwzięcia i możesz przejść do finałowej misji.

MISJA 12

Przed tobą wielki finał i dużo pracy. Zaczynaj od zapewnienia sobie najlepszego materiału z możliwych na numer jubileuszowy (**screen 28**). W międzyczasie otrzymasz wiadomość, iż Will Frates waleś się gdzieś po ogrodzie – przegarnij go do domu. Dowiesz się także o ogłoszeniu w ROK TV, co uaktywni ci zadanie związane ze znalezieniem reżysera.

Zabierz się do pracy – zorganizuj specjalną imprezę dla boksera Jo Jo Charge'a, zapraszając na nią dziennikarza, który bardzo lubi sport, i gwiazdy: Yeardleya Fullhearta i Zacka Tricka. Przedstaw boksera dziennikarzowi i gdy ich stosunki będą idealne, zleć przeprowadzenie wywiadu (musi dostać notę 5 królików). Z Zackiem rozwiń dobre kontakty biznesowe i podpisz kon-

trakt, kończąc tym samym zadanie związane ze znalezieniem reżysera. Podobnie postąp z Yeardleyem, zlecając mu napisanie eseju na temat sztuki i literatury (również na 5 królików).

Yeardley potrzebuje również twojej pomocy – wydaj przyjęcie, na które zaprosz jego oraz co najmniej cztery urodzive kobiety. Upewnij się, że twoje stosunki biznesowe z politykiem są na najwyższym poziomie, a następnie w standardowy sposób pomóż mu nawiązać bliskie kontakty towarzyskie z obecnymi na przyjęciu przedstawicielkami płci pięknej.

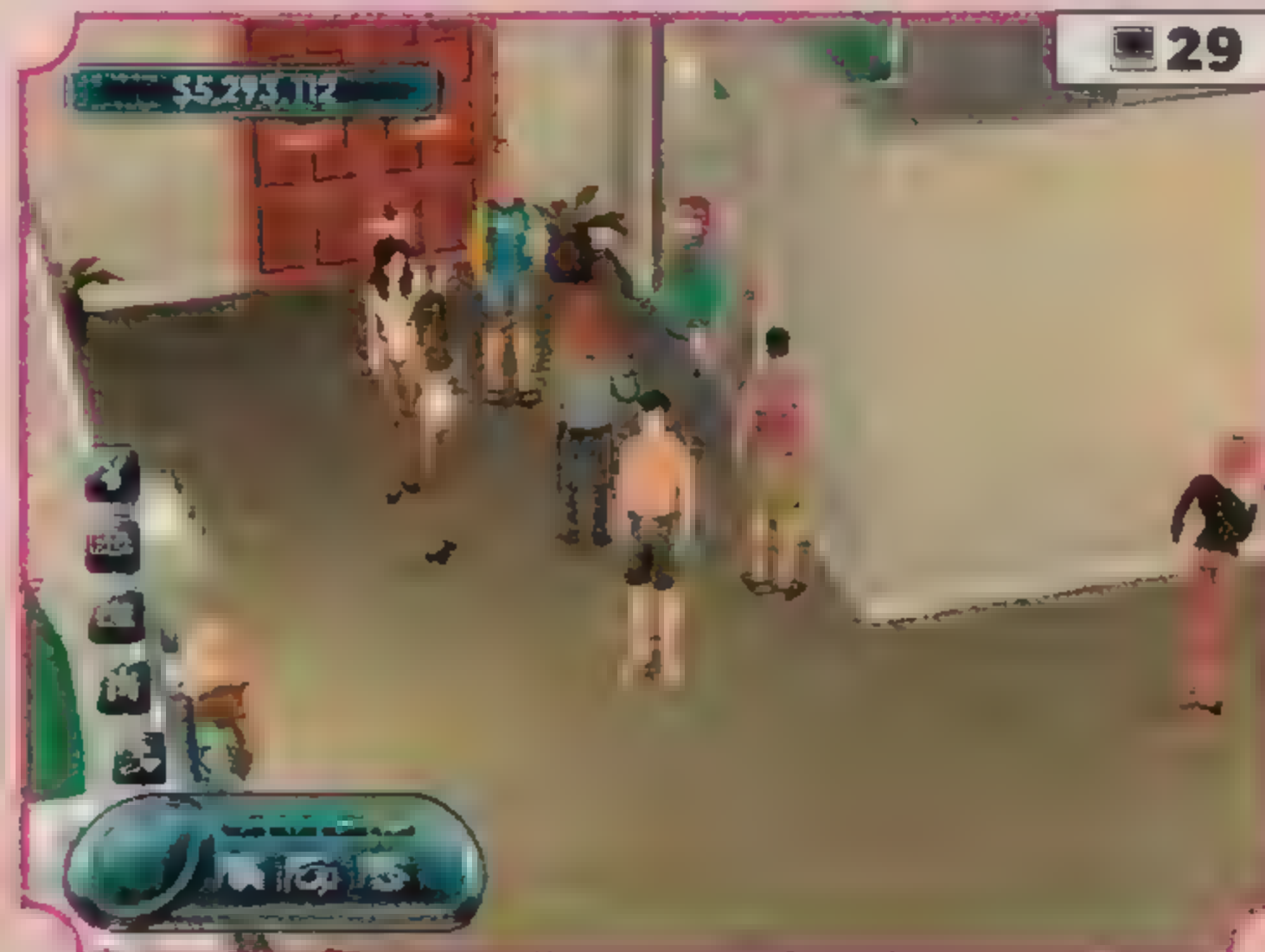
Zorganizuj kolejną imprezę, na którą zaprosz dwóch czołowych komików i Carmen Split, pod-

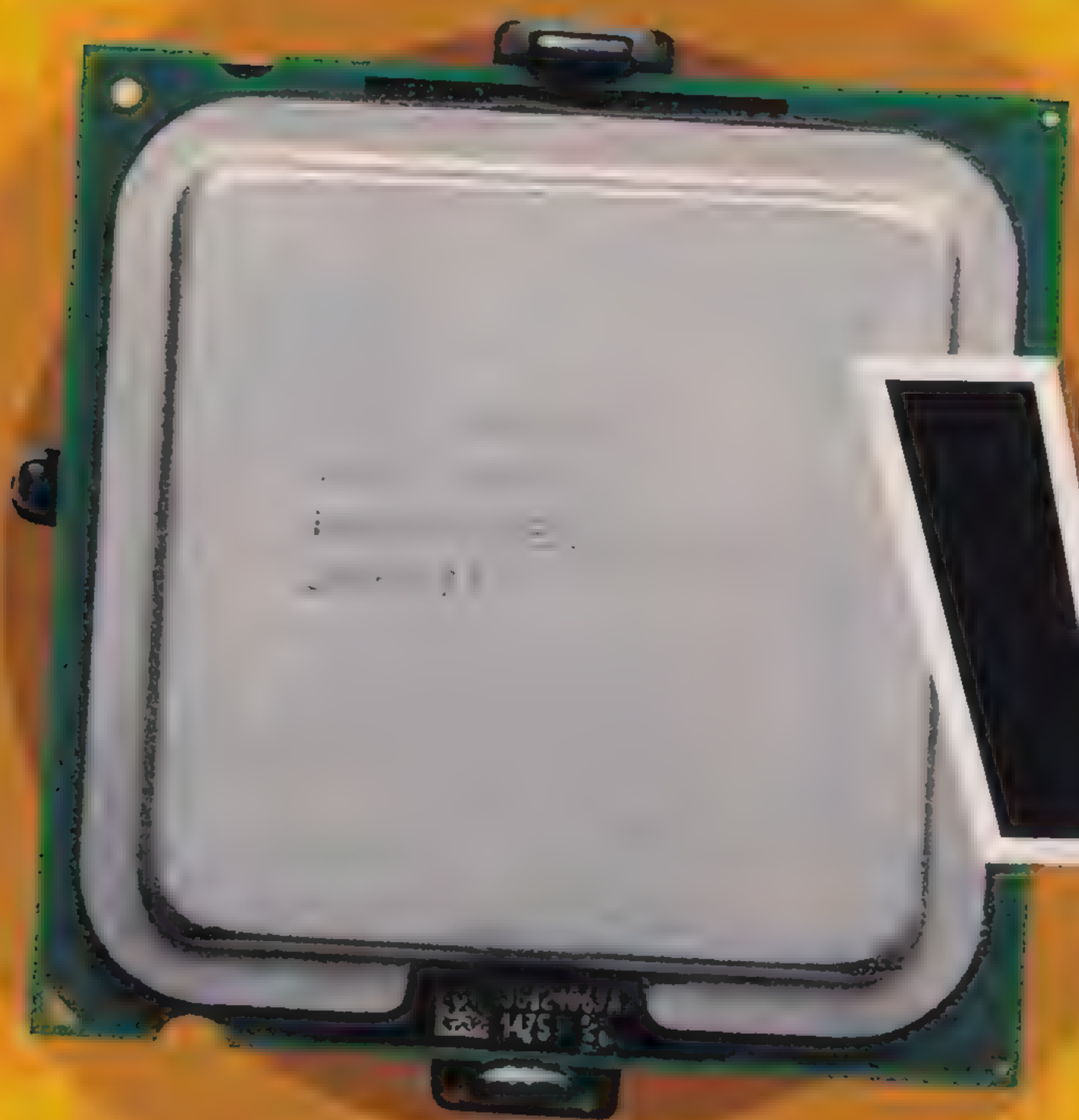
pisując z wszystkimi kontrakty biznesowe – kolejne 2 zadania wykonane. Jeśli nie masz jeszcze czterech narzeczonych, szybko uwiedź jakieś panny. By zakończyć kolejne z zadań, przyjmij propozycję Jenny i zakup swoim paniom kreacje od Hermana za 300 000 \$.

Przed tobą najbardziej czasochłonne zadanie – pogodzenie grupy O'Burg. W tym celu zaprosz na imprezę wszystkich jej członków: Logana i Chaza Ettle'ów, Karen Forester, Guy'a Steppe'a

i Traci Hewitt. Musisz zadbać, by lider (Logan) nawiązał z każdym członkiem kapeli poprawne stosunki zarówno przyjacielskie, jak i biznesowe (**screen 29**).

Po pokonaniu tej trudności czas na czystą przyjemność – najpierw wydaj numer okolicznościowy (powinien mieć siłę przynajmniej 4,5 króliczka), a następnie rozpocznij imprezę okolicznościową (**screen 30**). Przerwij ją, kiedy chcesz, kończąc w ten sposób grę i zobacz specjalne przesłanie przygotowane przez samego szefa Playboya!





vs.



Procesory na start!

Karty graficzne, choć coraz potężniejsze, ciągle uzależnione są od wydajności procesora – gdy ten jest słaby, nawet najdroższa karta nie pomoże osiągnąć płynnej animacji.

Ceny:

Celeron D 325J	(2,53 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	315 zł
Celeron D 330J	(2,67 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	335 zł
Celeron D 335J	(2,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	390 zł
Celeron D 340J	(2,93 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	450 zł
Pentium 4 520J	(2,8 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	660 zł
Pentium 4 530J	(3,0 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	725 zł
Pentium 4 540J	(3,2 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	900 zł
Pentium 4 550J	(3,4 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	1140 zł
Sempron 3100+	(1,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 754)	450 zł
Athlon 64 3000+	(2,0 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	560 zł
Athlon 64 3000+	(1,8 GHz, 512 KB Cache L2, socket 939)	560 zł
Athlon 64 3400+	(2,4 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	900 zł

Dlatego też po opisie kart graficznych, który zamieściliśmy w poprzednim numerze, wzięliśmy na nasz Clickowy warsztat **kilkanaście procesorów w rozsądnej cenie!**

Tylko jeden z testowanych przez nas podzespołów kosztuje więcej niż 1000 zł. Pozostałe kupić można już za kilkaset złotych. Ze stajni Intela do naszej redakcji trafiły cztery Celerony D oraz tyle samo P4 z serii 500 (od modelu 2,8 GHz do wersji z zegarem 3,4 GHz). Wszystkie układy to wersja Socket 775. Honoru AMD bronili

Sempron 3100+ oraz dwa Athlony 64 3000+ i 3400+. Wszystkie trzy współpracowały z podstawką 754. Postanowiliśmy także sprawdzić, jak sprawuje się nowy Athlon 64 3000+ przeznaczony do socketu 939.

Wydajność procesora zależy może od jakości i wydajności reszty zainstalowanych w komputerze podzespołów. By więc nic naszych bohaterów nie ograniczało, zbudowaliśmy ekstremalną platformę testową. Za grafikę odpowiedzialny w niej był GeForce 6800 Ultra firmy Gigabyte. Dysk twardy WD Raptor miał pojemność ponad 70 GB, a jego talerze kręciły się z ogromną prędkością 10 000 obrotów na minutę. Jako pamięć wykorzystaliśmy dwa moduły DDR400 firmy GeIL (po 512 MB każdy) o czasie dostępu CL2. Duet w postaci potężnej

Gry (więcej = lepiej). Sterowniki ForceWare 66,93

Procesor	Model	Doom 3	Half-Life 2	Far Cry
Celeron D	325J	46	83,6	81,4
Celeron D	330J	48,4	84,9	83,9
Celeron D	335J	49,6	88,2	86,1
Celeron D	340J	50,1	90	87,7
Sempron	3100+	78,9	120,6	113,6
Pentium 4	520J	72,2	115,6	102,5
Pentium 4	530J	65,2	121,6	107,2
Pentium 4	540J	77,4	126,8	112,1
Pentium 4	550J	81,2	132,5	114,9
Athlon 64	3000+ 754	91,1	149,9	125,1
Athlon 64	3000+ 939	87,2	148,9	121,5
Athlon 64	3400+	100,8	168,5	135,3

Testy syntetyczne (więcej = lepiej)

Procesor	Model	3Dmark05	PCMark04
Celeron D	325J	4653	3436
Celeron D	330J	4774	3588
Celeron D	335J	4822	3770
Celeron D	340J	4880	3902
Sempron	3100+	4970	3669
Pentium 4	520J	5054	4372
Pentium 4	530J	5098	4785
Pentium 4	540J	5131	5070
Pentium 4	550J	5148	5334
Athlon 64	3000+ 754	5010	4035
Athlon 64	3000+ 939	5016	3828
Athlon 64	3400+	5047	4692

karty graficznej i wydajnego procesora może skosmować tyle prądu, że do zasilania reszty już nic nie pozostanie. Dlatego naszą platformę testową wyposażyliśmy w 420-watowy zasilacz firmy Chieftec. Oczywiście, test procesorów nie może się odbyć bez odpowiednich płyt głównych. Układy AMD współpracowały z płytami Gigabyte GA-K8NSNP, jedna była w wersji z socketem 754, a druga posiadała podstawkę 939. Obie zaś bazowały na chipsecie nForce3 firmy NVIDIA. Procesory Intelu swoje możliwości mogły pokazać na płycie Gigabyte'a GA-8IPE775, bazującej na chipsecie i865PE. Wszystkie procesory chłodził potężny cooler Pentagram Freezone 120 Cu +.

koniec drugiego kwartału, kiedy to na półki sklepowe w końcu trafi Windows XP x64 Edition oraz 64-bitowy Unreal Tournament i taki sam Far Cry. A co się stanie, gdy na nowym Windowsie odpalisz standardowe, 32-bitowe gry i programy? Zamiast przyspieszyć, aplikacje te zwolnią,

Przeprowadzone przez nas testy podzielić można na trzy grupy. W pierwszej znalazły się benchmarki syntetyczne, a więc programy stworzone z myślą o testowaniu wydajności komputera

z nich, P4 550, poradził sobie np. z konwertowaniem filmów do formatu DivX średnio aż o dwie i pół minuty szybciej niż Athlon 64 3400+. Jeszcze gorzej było z procesorami AMD, gdy zmusiliśmy je do bardzo intensywnego (lame -v -V 0 -q 0 -k -m s) konwertowania wave'a do mp3. Tutaj układy Intelu okazywały się nawet dwukrotnie szybsze.

Trzeci i ostatni blok testów zawierał to, co tygryski lubią najbardziej. Żadne więc tam testy syntetyczne czy konwersje. **Sprawdzaliśmy wydajność procesorów w różnych grach.** Tutaj sytuacja uległa diametralnej zmianie. Zarówno bowiem w Half-Life 2, Far Cry, jak i w Doom 3 procesory AMD w tyle zostawiły intelowskich konkurentów. P4 550J (3,4 GHz) nie potrafił sobie poradzić nawet z Athlonem 64 3000+. A Sempron praktycznie zdeklasował całą gromadkę Celeronów. Oczywiście, by mieć pełen przegląd sytuacji, spójrz do zamieszczonej obok tabeli z dokładnymi wynikami.



Choć Celerony D i P4 z serii 500 bazują na tym samym rdzeniu o nazwie Prescott, to różnią się zasadniczo. Pentium 4 posiada cztery razy więcej pamięci cache L2 (1 MB vs. 256 KB), a także pracuje z szyną systemową o zegarze 800, a nie 533 MHz. P4 posiada także aktywną technologię HyperThreading. Pierwsze, co rzuca się w oczy po uruchomieniu komputera z procesorem obsługującym HyperThreading, to znacznie szybsze przełączanie się Windowsa pomiędzy wieloma uruchomionymi jednocześnie programami. To jednak nie wszystko. **P4 lepiej poradzi sobie w sytuacji, gdy równocześnie będziesz grać i np. konwertować film DVD do formatu DivX.**

Procesory AMD nie posiadają technologii HyperThreading. Zamiast tego Athlon 64 już od dłuższego czasu zdolne są do pracy z 64-bitowymi programami. W sprzedaży ciągle jednak nie ma praktycznie ani jednej gry czy popularnego programu, który mógłby pokazać zalety 64-bitowych procesorów (warto dodać, że najnowsze Pentium 4 z serii 5x1 oraz 6xx także posiadają już 64-bitowe rozszerzenia). Sytuacja ta ma ulec zmianie pod

średnio o 5-6 procent. A niektóre w ogóle nie będą się chciały uruchomić – potrzebne mogą być nowe, 64-bitowe wersje programów i odpowiednie sterowniki. Nie ma jednak co płakać. **64-bitowe Athlony 64 i P4 świetnie przeciw sobie radzą także z obecnymi, 32-bitowymi grami i programami...**

(3Dmark05 oraz PCMark04). Kolejna grupa obejmowała konwersję filmów DVD do formatu DivX oraz konwertowanie muzyki z płyty CD (format wave) do mp3. Wykorzystaliśmy do tego program XMP-PEG (dwa kodeki, DivX oraz XviD) oraz kodek Lame w wersji 3.96.1. W tych zadaniach zdecydowanie lepiej prezentowały się procesory Intelu, a w szczególności cała rodzina P4. Najwydajniejszy

Aplikacje użytkowe (mniej = lepiej)

Procesor	Model	LAME	XMP/PEG DIVX	XVID
Celeron D	325J	07:05	08:18	09:14
Celeron D	330J	06:44	07:56	08:51
Celeron D	335J	06:24	07:38	08:29
Celeron D	340J	06:20	07:20	08:14
Sempron	3100+	12:31	09:35	10:12
Pentium 4	520J	06:21	06:21	06:55
Pentium 4	530J	05:56	06:00	06:31
Pentium 4	540J	05:33	05:40	06:06
Pentium 4	550J	05:14	05:23	05:49
Athlon 64	3000+ 754	11:05	08:55	09:27
Athlon 64	3000+ 939	12:29	09:18	09:50
Athlon 64	3400+	09:22	07:50	08:14

Werdykt

Wybierając konkretny procesor, musisz przede wszystkim określić swoje wymagania. **Jeśli interesują cię jedynie gry, wtedy wybór jest prosty – procesory AMD** – i to nie ważne, czy Sempron, czy Athlon 64.

Procesory Intelu w chwili obecnej polecić można natomiast wszystkim tym, dla których granie nie jest priorytetem, a często pracują z kilkoma aplikacjami jednocześnie, a także tym, którzy często konwertują muzykę czy filmy do formatów mp3 i DivX.

Wybierając procesory AMD, warto zastanowić się nad zakupem układu w wersji socket 939. Nie dość bowiem, że ma on dwukanałowy kontroler pamięci (który potrafi znacznie zwiększyć wydajność Athlona), to na dodatek wszystkie nadchodzące w tym roku procesory AMD, włącznie z dwurdzeniowymi wersjami Athlona 64, będą przeznaczone właśnie pod podstawkę 939. Semprony natomiast polecamy w wersji 754. Jeśli kupisz taki procesor, w przyszłości w prosty sposób będziesz mógł się przesiąść na wydajniejszego Athlona, a na dodatek otrzymasz 64-bitową platformę!

Podobnie sytuacja wygląda w przypadku Intelu. Kupując Celerona D, warto zaopatrzyć się w wersję na Socket LGA775, by później mieć spore możliwości rozbudowy, z 64-bitowymi procesorami włącznie. Niestety, w obecnych płytach z podstawką LGA775 nie zainstalujesz dwurdzeniowych P4. A te w sprzedaży mają pojawić się jeszcze przed wakacjami...

Inny świat według Kresa

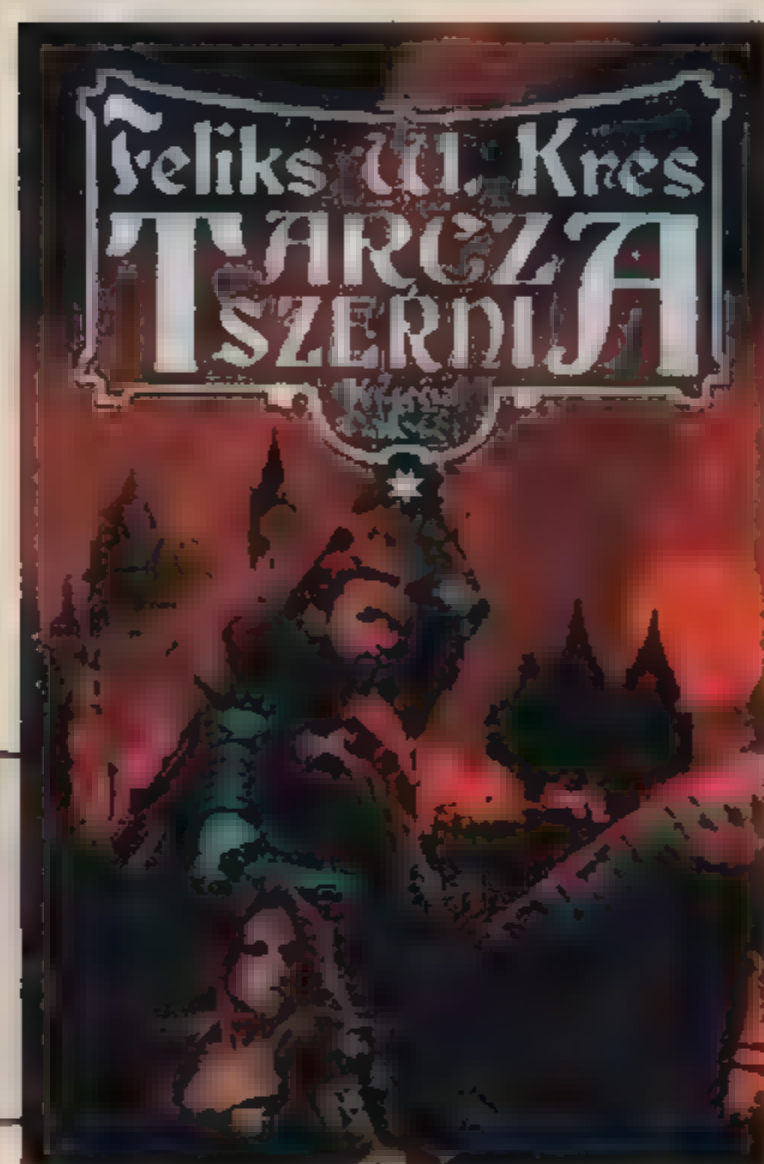
Feliks W. Kres jest laureatem nagrody im. Janusza A. Zajdla. Uhonorowano go również wyróżnieniem magazynu „Sfinks” oraz Śląską dla najlepszego twórcy roku za powieść „Pani Dobrego Znaku”. Kres jest autorem kilkunastu opowiadań i 9 powieści, w tym 6 z cyklu szerskiego.

„Tarcza Szerni” to szósta powieść o świecie Szerru. **Czytelnicy poznają dalsze losy książeczki Riolaty Ridarety, córki legendarnego pirata, Demona Walki.** Przywrócona niegdyś do życia za pomocą magicznego artefaktu Rubinu Córki Błyskawic, jednooka książeczka staje się celem ataku potężnych Przyjetych, mędrców Szerni.

Delikatna równowaga świata zależy od tego, co stanie się z piękną książeczką, zwaną wśród piratów Ślepą Foką Ridia.

Teraz my także możemy zaakrętować się na Zgniłego Trupa, statek Ridii. Czas zmierzyć się z przygodą...

Czy „Tarcza Szerni” powtórzy sukces „Króla Bezmiałów”? Odpowiedź znajdziecie na kartach książki.



Autor: Feliks W. Kres
Wydawca: MAG
Rok wydania: 2008
Stron: 304
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 25 zł

Konkurs SMS!

Do wygrania pięć egzemplarzy „Tarczy Szerni” Feliksa W. Kresa!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaką nazwę nosi świat, w którym rozgrywa się akcja cyklu „Księga Całości”?

- A. Dysk
B. Szerer
C. Śródziemie

Odpowiedzi wpisz według schematu: CLSW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005r.



Fundatorem nagród jest Wydawnictwo Mag

Słuchawki Media-Tech Virgo

Stereofoniczne słuchawki z mikrofonem Virgo to nowa propozycja dla użytkowników, którzy korzystają z komputerowych połączeń telefonicznych i komunikują się ze sobą podczas gier sieciowych.

Virgo na pewno nie przypadnie do gustu profesjonalnym graczom, którzy korzysta-

ją raczej z pełnych słuchawek nausznych. Jest to natomiast całkiem konkretna propozycja dla użytkowników, którzy grają rekreacyjnie.

Od razu zwraca uwagę interesująca, oszczędna i zwarta budowa, dzięki której sprzęt jest lekki (43 g) i stosunkowo wygodny. Virgo to słuchawki douszne. Dla wielu użytkowników wadą takiej konstrukcji są małe membrany głośników, które nie dają wrażenia głębokiego basu. **Przeznaczeniem Virgo jest jednak komunikacja i w tym zakresie urządzenie nie zawodzi.**



Interesujący wygląd, nieco za krótkie ramię mikrofonu i brak regulacji wielkości „zausznika”.

Ramię, na którym zainstalowany jest mikrofon, zostało wykonane z tworzywa, które jest na tyle elastyczne, że można je trwale odchylić do najwygodniejszej dla użytkownika

Media-Tech Virgo

Producent: <http://www.media-tech.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.media-tech.pl/>

elastyczne ramię mikrofonu • niewielka waga • regulacja głośności na kablu • niska cena

brak regulacji ramienia mikrofonu • niepełna regulacja łapki na małżowinę uszną

Detale: cena dystrybutora 29,99

• pasmo przenoszenia: 100 Hz - 18 kHz
• czułość: -58 db +/- 2 db
• waga: 43 g
• kabel: 2 m
• regulacja głośności na kablu

Lekkie i praktyczne słuchawki w rozsądnej cenie, niestety niepozbawione pewnych wad i niedociągnięć

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

4
OCENA

pozycji. Na końcu ramienia umieszczono kontrolkę, która jednak się nie świeci. Okazuje się, że w kablowej wersji słuchawek nie jest ona podłączona (producent zapewnia, że będzie działać w modelu bezprzewodowym).

Są też drobne wady, m.in. ramię mikrofonu (zausznik) pozbawione jest możliwości pełnej regulacji, co sprawia, że w niektórych przypadkach przechyla się ono w dół, poza szczękę (np. podczas intensywniejszej gry sieciowej). Inny problem to pałk mikrofonu, który powinien mieć zmienną długość, tak by istniała możliwość umieszczenia go bliżej ust.

Klawiatura Tracer Lazer TRK 20 MLA

Firma Tracer sukcesywnie wzbogaca swoją ofertę o kolejne klawiatury multimedialne. Jednym z nowych modeli jest Lazer TRK 20 MLA.

Klawiatura prezentuje się okazale, srebrny, metaliczny odcień obudowy komponuje się z czarną klawiszami oraz panelem 20 przycisków do-

datkowych. Za ich pomocą można otworzyć Mój komputer, uruchomić kalkulator, zająć do skrzynki e-mail. **Są też klawisze ułatwiające**



nawigację w sieci oraz sterującą muzyką. Nie zabrakło przycisków Sleep i Power. Szkoda, że wszystkie guziki mają ten sam kształt i wielkość, przerwy między nimi również mogłyby być większe. Do wad Lazera trzeba zaliczyć także niewysokie tylne nóżki, szybko wycierające się klawisze, a prze-

de wszystkim krótki kabel łączący kontroler z komputerem (jedynie 120 cm). Po kilku dniach intensywnej gry na Lazera prawy Shift znalazł się wyraźnie niżej od pozostałych przycisków. **Niestety, wady Lazera przeważają nad jego zaletami.**

Jeśli producent nie wyeliminuje niedociągnięć klawiatury, na pewno będzie miał sporo rozczarowanych klientów.

Tracer Lazer TRK 20 MLA

Producent: <http://www.tracer.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.megabajt.com.pl/>

ciekaw design • dodatkowe klawisze multimedialne • niska cena

szybkie wycieranie się klawiszy • krótki kabel • niskie tylne nóżki • jednakowe, zbyt blisko siebie osadzone przyciski multimedialne

Detale: cena dystrybutora 29,99

• typ klawiatury: multimedialna
• przyłączenie: PS/2
• 20 dodatkowych przycisków
• kabel 120 cm
• podstawka na nadgarstki

Ładna, ale niedopracowana konstrukcja za niewielkie pieniądze. Tragicznie krótki kabel przyłączeniowy – bardzo irytujące.

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

3
OCENA

Zestaw głośników Media-Tech CARMEN 5.1

Media-Tech ma w swej ofercie kilka interesujących zestawów głośników 5.1. Są to zarówno modele droższe, np. Rumba 5.1, jak i tańsze, w rodzaju Carmen 5.1, przeznaczone głównie do pracy z komputerem.

Zestaw Carmen 5.1 na dzień dobry łączy w oczy opakowaniem, na którym pyszni się czerwone koło z napisem: 1300 W PMPO (Peak Momentary Performance Output). Jak wiadomo, jest to wartość, którą producent może sobie wziąć z księżycy. Realną moc określa natomiast standard AES (oraz mniej pewny RMS), którego jednak producenci podawać nie muszą (brak odpowiednich przepisów w tej materii).

Wewnątrz pudełka kryje się pięć dobrze zabezpieczonych głośników. 13-centymetrowy subwoofer zamknięto w drewnianej obudowie bass-reflex. Głośniczki satelitarne są jednego rozmiaru (również center), maskownice są niestety przyczepione na stałe. Jednodrożne satelity mają plastikowe (zdejmowane) podstawki. Kontroler

dźwięku to samodzielne pudełko z regulacją basu, centra, tylnych satelitów i głośności całego zestawu.

Producent podaje, że subwoofer działa już przy 25 Hz, jednak w rzeczywistości staje się wyraźny dopiero po przekroczeniu 40 Hz. Bas jest bardzo głośny, niestety sprawia wrażenie płaskiego, bez głębi przy trudniejszych partiach muzycznych. Zdecydowanie nie jest to najlepszy wybór do zestawu hi-fi, natomiast znacznie lepiej Carmen 5.1 wybrzmiewa w grach. Poszczególne dźwięki (Doom III) są

czytelne i stosunkowo przejrzyste, ich źródło można bez trudu zlokalizować, a bas, mimo że niedopracowany, wystarczająco podkreśla mocniejsze odgłosy. Dość atrakcyjna cena, zadowalająca jakość w grach, porządnny wygląd. **Carmen 5.1 jest na pewno alternatywą dla droższych systemów 5.1.**



Satelity są tak skonstruowane, że możemy je również powiesić na ścianie (po zdjęciu podstawki).

Media-Tech CARMEN 5.1

Producent: <http://www.media-tech.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.media-tech.pl/>

Opis:

- długie kable przyłączeniowe • dość atrakcyjna cena • solidne opakowanie i zabezpieczenie urządzenia • poprawna jakość dźwięku w grach • głośniki zew. mogą być zawieszone na ścianie
- raczej nietrwałe, plastikowe podstawki • jednokanałowe satelity • głośnik centralny • przyklejone maskownice głośników • nieciekawe brzmienie w przypadku hi-fi • specyficzny, nierozróżnialny, płaski bas

Detale: cena dystrybutora 179,00

- 6-kanałowy zestaw głośników
- subwoofer + 5 satelitów
- kolumny ekranowane magnetycznie
- moc: 1300 W PMPO
- pasmo przenoszenia: 25 - 20000 Hz
- głośniki aktywne
- zewnętrzny kontroler dźwięku
- wymiary: 202 x 202 x 220 mm (gl. basowy), 82 x 95 x 81 mm (satelita)

Poprawny zestaw 5.1, stosunkowo solidnie wykonany i dobrze działający w grach.

MOŻLIWOŚCI:

WYGLĄD: +

CENA: -

OCENA: 3+

Zestaw głośników Creative Inspire T5900 5.1

Bardzo dobry Creative Inspire T5400 5.1 doczekał się równie dopracowanego następcy.

Inspire T5900 składa się z sześciu głośników. Wyróżniony został nie tylko subwoofer (22 W), ale również poziomy głośnik centralny o zwiększonej mocy skutecznej (RMS) 20 W, zapewniający lepsze wrażenia podczas oglądania filmów. Dwudrożna konstrukcja przednich kolumn ze średnio- i wysokotonowymi głośnikami zapewnia jednorodną pasmo średnich i wysokich częstotliwości. Satelity mają zdejmowane maskownice (prawdę powiedziawszy, bez nich głośniki wyglądają bardziej rasowo), a podstawki głośniczków są z metalu (trwałe i eleganckie). Na uwagę zasługuje również przewodowy pilot zdalnego sterowania z wbudowa-

nym wejściem liniowym i gniazdem słuchawkowym (za jego pomocą regulujemy głośność basu oraz całego zestawu). **Szkoda jednak, że pilot nie jest na podczerwień, kabel znacznie ogranicza jego funkcjonalność.**

Przednie kolumny połączone są dwumetrowymi przewodami, to nieco za mało. Przewody tylnych głośników mają zaś 5 m i nie są przymocowane na stałe (dobry pomysł). Charakterystyczną cechą zestawu jest również zewnętrzny transformator, który odrobinę psuje ogólny efekt wizualny (choć można go oczywiście schować). Warto zwrócić uwagę, że opracowana przez Creative funkcja CMSS (Creative Multi Speaker Surround) umożliwia odtwarzanie dźwięku w formacie 5.1, korzystając z 4-kanalowych kart dźwiękowych.

Inspire T5900 brzmi dynamicznie i wyraźnie, centralny głośnik jest mocniejszy i czytelniejszy od kolumn satelitarnych. Bas nie jest przy ciężki i nie zagłusza innych dźwięków, dobrze się z nimi komponując, również w wyższych rejestrach.



Creative Inspire T5900 5.1

Producent: <http://pl.europe.creative.com>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.inventivecommunication.pl/>

Opis:

- dwudrożne kolumny przednie • metalowe podstawki • zaciski na kable w tylnych głośnikach • wyjście słuchawek w pilocie • świetny design i profesjonalny wygląd • dobra jakość dźwięku w wypadku większości domowych zastosowań
- krótkie kable przednich głośników • brak niezależnej regulacji głośności „tyłu” i „przodu” • zawadzający, duży transformator • pilot na kablu

Detale: cena dystrybutora 277,00

- 6-kanałowy zestaw głośników
- subwoofer (22 W) + 5 satelitów
- [2 x przednie 8 W, 1 x centralny 20 W, 2 x tylne 6 W]
- odstęp sygnału od szumu: >80 dB
- łączna moc muzyczna: 74 W RMS
- ekran antymagnetyczny
- pasmo przenoszenia: 40 Hz - 20 kHz
- wymiary: 170 x 285 x 240 mm (bas), 95 x 197 x 95 mm (przód), 95 x 166 x 95 mm (tył)

Świetny zestaw 5.1 do większości domowych zastosowań. Szkoda, że pilot nie jest bezprzewodowy.

MOŻLIWOŚCI:

WYGLĄD: +

CENA: -

OCENA: 4+

TransChip przygotowuje nowe sensory do komórek, umożliwiające robienie zdjęć. W połowie roku pojawi się telefon wyposażony w sensor TC7039, który ma aż 2 Mpix rozdzielczości. Trwają również prace nad sensorami 3.2 Mpix!



Źródło: TransChip



Pat Says Now to szwajcarska firma, która produkuje i sprzedaje oryginalne myszki z serii Special. Oprócz modelu Brain, który widać na zdjęciu, są jeszcze w kształcie serca, główki kota, papryki czy... kobiecego ciała.

Źródło: Pat Says Now

Panasonic zaprezentował nowe odtwarzacze mp3. SV-MP110V i SV-MP120V mają wielkość pudełka zapalnek. Wyposażono je m.in. w system D.sound (system wzmacniacza cyfrowego, korektora dźwięku i wzmacniacza niskich tonów S-XBS).

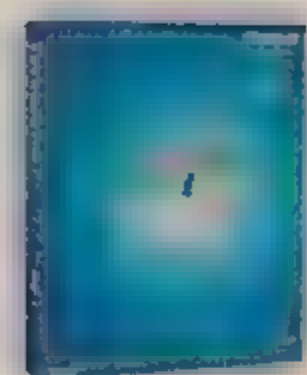


Źródło: Panasonic

Pojawił się nowy aparat Canon – PowerShot S2 IS. Wyposażono go w dwunastokrotny zoom i matrycę 5 mln pikseli. Sprzęt działa na procesorze DIGIC II, umożliwiającym m.in. fotografowanie z szybkością do 2,4 zdjęć na sekundę.



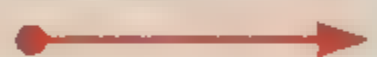
Zrodło: Canon



W Japonii można już kupić długo oczekiwany 64-bitowy system operacyjny firmy Microsoft – Windows XP Professional x64 Edition. Nową „Winde” można nabyć w krainie kwitnącej wiśni za równowartość 143 euro.

Zrodło: Microsoft

Dzięki dołączonej karcie WiFi-TV nowa płyta ASUS P5WD2 Premium uwolni nas od przewodów do przesyłania sygnału wideo z karty graficznej do telewizora. Funkcje



MOCne nagrody w konkursie SMS!

Do wygrania:

Bezprzewodowa mysz optyczna AM-63!

Klawiatura multimedialna AK-226!

Joy Pad GP-5222 Dual Impact!



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kim był mitologiczny Apollo

- A. Jednym z bogów Olimpu
- B. Legendarnym kosmonautą
- C. Dżbankiem bez uszka

Odpowiedź wpisz według schematu:

mysz **CLAM.X**
klawiatura **CLAK.X**
pad **CLAP.X**

gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer 71111!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

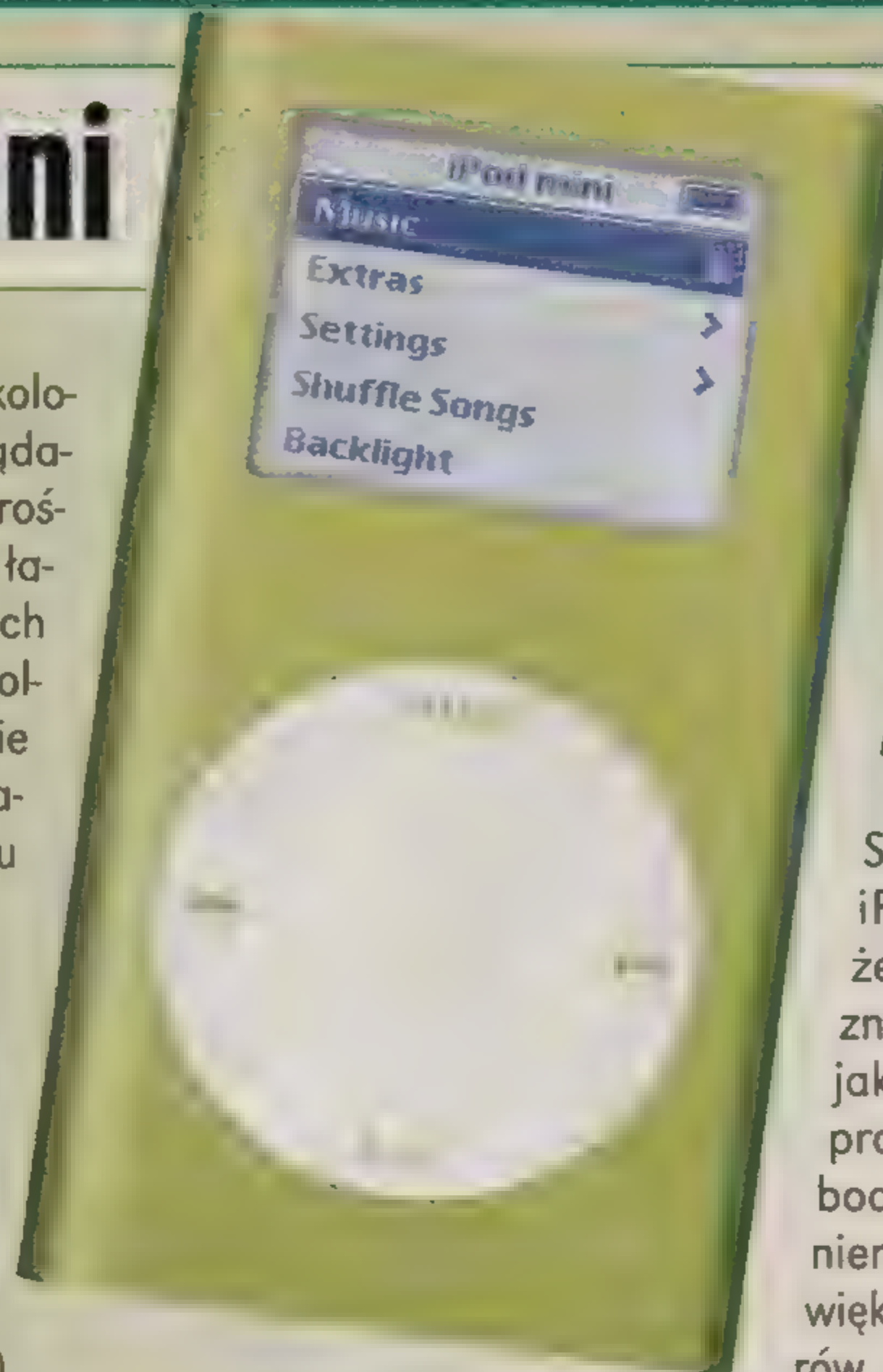


Fundatorem nagród jest Apollo Multimedia

iPod mini

Fenomen tego małego kolorowego pudełka wyglądającego jak elegancka papierosnica wytłumaczyć można łatwo – miliony zielonych wydanych na reklamę. Cokolwiek by złego o iPodach nie napisać, będą się sprzedawały dobrze, bo są po prostu modne.

Oczywiście iPod mini nie jest złą zabawką. **Jest lekki, ładny i całkiem wygodny w obsłudze** (choć do czasu). Poza odtwarzaniem muzyki (co robi bez zarzutu) oferuje jeszcze przenoszenie danych, kilka prostych gier, kalendarz i tym podobne bajki. Widać, że został dopieszczony i bardzo starannie wykonany. Cóż jednak z tego, skoro za tę samą (i niższą – polecam lekturę poprzedniego numeru) cenę można kupić sprzęt mniej znanej marki, ale za to dużo bardziej pojemny oraz zaopatrzony w dyktafon i radio.



Modny, zielony gadżet. Nawet jeśli trzymasz go w kieszeni, białe, nietypowe słuchawki od razu zostaną zauważone przez znajomych...

Sporym plusem iPod'a jest to, że WinXP rozpoznaje go od razu jako dysk i nie ma problemu ze swobodnym przenoszeniem plików między większością komputerów. Możesz więc bardzo szybko skopiować

film, bez bawienia się w wypalanie płyt – transfer za pomocą USB 2.0 (iPod w ogóle nie działa na starszych portach) jest bardzo szybki. Największą wadą sprzętu jest jednak to, że nie możesz słuchać muzyki, którą przeniesiesz w normalny sposób. **Aby player widział twoje empetrójki, muszą one być wrzucone w programie iTunes.** PO CO?! W interfejsie

iPod mini

Producent: www.apple.com

Dystrybutor w Polsce: www.apple.com.pl

ładny design • szybkie ładowanie przez USB • działa jak przenośny dysk

brak dyktafonu i radia • wysoka cena

Dane techniczne cena dystrybutora 1099,00

cena w sieci 1077,00

- dysk: 6 GB
- waga: 103 g
- czas pracy do 18 godzin odtwarzania muzyki
- odtwarzane formaty: MP3, AAC, Audible i Apple Lossless
- bufor przeciwztrasowy: do 25 minut
- ładowanie: przez USB 2.0
- gry
- kontakty, kalendarz, lista rzeczy do zrobienia

Elegancki wygląd i długi czas działania. Jednocześnie – duże braki i wysoka cena. Dla go-dzieciarzy.

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

3+ OCENA

brakuje też możliwości nawigowania po katalogach, ale domyślny sposób, czyli wyszukiwanie według gatunków lub wykonawców i tworzenie playlist, też zły nie jest.

Dużą zaletą jest to, że ładowanie sprzętu odbywa się przez USB – po godzinie stan naładowania baterii wzrasta do 80%, a po trzech – akumulatory są świeżutkie, co jest wynikiem rewelacyjnym – iPod mini potrafi grać przez kilkanaście godzin!

iRiver PMP-120

Firma iRiver opracowała multimedialne urządzenie przenośne o olbrzymim potencjale, które jednak wciąż wymaga dopracowania w szczegółach.

Cechą charakterystyczną PMP-120 jest duży wyświetlacz 3,5" LCD, na którym możesz oglądać filmy i czytać teksty (w formacie TXT). Oczywiście, aby obejrzeć film na PMP-120, należy go przekonwertować. Służy do tego dostarczone wraz z playerem oprogramowanie. Lista formatów rozpoznawanych przez Media Converter jest imponująca, jednak w praktyce proces jest często bardzo zawodny (np. konwersja z XviD do DivX). Dysk o pojemności 20 GB pomieści kilkanaście filmów, jednak baterii wystarczy do obejrzenia dwóch, maksymalnie trzech.

Ubogo wypadła również opcja podłączenia urządzenia do telewizora – jakość jest niska nawet przy konwersji HQ. PMP-120 posiada również możliwość podpięcia aparatu cyfrowego (i przeglądania zdjęć) oraz atrakcyjny tryb host (twardy dysk). Niestety, podłączenie aparatu, na trzy testowane modele, udało się tylko w wypadku jednego. Niezawodnie zadziałał za to tryb host, jednak transfer danych był poniżej 4 MB/s, mimo szybkiego USB 2.0.

iRiver PMP-120 posiada również cechy modeli z serii H, czyli dyktafon, radio oraz możliwość magazynowania, katalogowania i odtwarzania empetrójek, a także przeglądania plików graficznych. Ciekawe, że tak zaawansowane urządzenie nie

ma opcji zapamiętania częstotliwości stacji radiowych (co możliwe jest nawet w starożytnej Nokii 5510).

Kolejne wersje softu poprawiają usterki i likwidują błędy oprogramowania (wspartego na Linuksie), ale zastanawia fakt, że w ogóle musimy się z nimi zmagać (biorąc pod uwagę cenę urządzenia i renomę firmy). Na koniec uwaga odnośnie designu. iRiver ma dopracowaną, atrakcyjną wizualnie obudowę, jednak diabeł tkwi w szczegółach: kabel słuchawek jest za krótki, a sterowanie PMP-120 jest możliwe jedynie za pomocą przycisków (nie ma pilota).

PMP-120, mały multimedialny olbrzym.



iRiver PMP-120

Producent: www.iriver.com.pl

Dystrybutor w Polsce: www.odtwarzacze.pl

interesujący wygląd • wiele opcji i funkcji • duży, dobrej klasy ekran LCD

„złoty” urządzenie • problemy z oprogramowaniem • brak pilota w wersji podstawowej • brak możliwości nagrywania z radia • krótki kabel słuchawek • słaba jakość obrazu na telewizorze

Zawartość opakowania

odtwarzacz • instrukcja obsługi w języku polskim • gwarancja na 2 lata • słuchawki • pokrowiec • kabel USB 2.0 • kabel TV-out • kabel Line-in • płyta instalacyjna • zasilacz (5 V, 2 A) • Kabel USB Host

Dane techniczne cena dystrybutora 2399,00

cena w sieci 1859,00

- obsługa plików: MPEG 1/2/2.5 Layer3, WMA, WAV, JPG, BMP, AVI, ASF, MPG oraz Tuner FM
- obsługiwany Bitrate: MP3 8 Kbps – 320 Kbps; WMA 44 Kbps – 192 Kbps; Informacje Tag
- wyświetlacz: TFT LCD 3.5"
- wymienny akumulator Li-Ion (2400 mAh)
- maksymalna żywotność baterii: Video: 4,5 h Audio: 16 h
- USB 1.1 (komputer), USB 2.0 (tryb host)
- Wymiary: 139 x 84 x 32 mm, waga: 280 g
- dysk twarde: 20 GB 1.8" Toshiba

Rozbudowany kombajn multimedialny za spore pieniądze

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

3+ OCENA

Bezprzewodowa mysz optyczna MI-4500X

Sztandarowy model firmy Trust to eleganckie i gustowne urządzenie wskazujące.

Trust MI-4500X Wireless Optical Mouse ma wyjątkowy, szlachetny wygląd. Ciemnoniebieskie, metaliczne tworzywo i czarna mikroguma, dzięki której dłoń się nie poci i nie ślizga na urządzeniu. Uwagę zwraca też sposób, w jaki zaprojektowano dwa główne przyciski (są w kształcie litery Y). Stacja dokująca połączona jest z komputerem za pomocą kabla USB (w zestawie jest też przejściówka PS/2). Przewód ma 140 cm długości – powinien w zupełności wystarczyć, aby wygodnie ustawić stację na biurku.

Do urządzenia dołączono też ładowarkę, dzięki której akumulatory w myszce (2 x NiMH) ładują się nawet wówczas, gdy komputer jest wyłączony. **Sprzęt z firmy**



Trust posiada w sumie 3 kontrolki (dwie w stacji, jedna w myszce). Stacja informuje, kiedy zasilanie jest podłączone, a także, czy mysz jest dostępna. Druga niebieska dioda umieszczona na dole obudowy świeci się, gdy ładujesz akumulatory, a gdy te są pełne – zaczyna migać. Warto zwrócić uwagę, że niebieskie diody mają zrównoważoną jasność, dzięki czemu nie oślepiają.

Świetnym pomysłem jest sygnalizacja wyczerpania baterii (czerwona kontrolka w rolce myszki). **Wady MI-4500X to wysokość myszki i jej długość** (utrudnione

Ta myszka nie ma ogonka!

Trust MI-4500X

Producent:	Trust International BV
www.trust.com	
Dostarczył:	Trust International BV
www.trust.com	
😊	dodatkowe oprogramowanie • błyskawiczna instalacja • zasilacz w komplecie • wyjątkowy design • kontrolki informujące o działaniu urządzenia
😞	wysokość i długość myszki • duży opór LKM i PKM • odległość stacji dokującej od myszki maks. 1,5 m

Dane techniczne	cena dystrybutora
• typ myszki: optyczna	120,00
• łącze: bezprzewodowe	
• 4 przyciski + rolka	
• dodatkowe: podstawka z ładowarką, dwa akumulatory NiMH, kontrolka wyczerpania baterii, kontrolka ładowania (i naładowania)	

Dopracowana, przemyślana konstrukcja, jednak trochę za duża.



użycie PPM). Szkoda również, że dwa główne przyciski mają duży opór (choć ten problem może zniknąć w trakcie użytkowania). Trust MI-4500X to urządzenie przede wszystkim dla użytkowników, którzy cenią oryginalny wygląd i wysoką jakość wykonania.

Podkładki Steelpad QcK+ i Icemat 2nd Edition

I ty możesz mieć podkładkę, na której grają SK Gaming, MouseSports, Team 3D i Team-Pentagram.

Produkty firmy Steelpad cieszą się uzasadnioną renomą. **Podkładka QcK+ wyróżnia się przede wszystkim wielkością – jest naprawdę olbrzymia.** Wykonano ją z trwałego, miękkiego materiału (w dotyku przypomina nieco stroje nurków), wyposażono w antypoślizgowy, kauczukowy spód. Podkładka jest w rozmiarze XXL, sprawdza się bardzo dobrze, zarówno jeśli chodzi o myszki z kulką, jak i w wypadku modeli z czujnikiem optycznym. Dzięki dużej powierzchni podkładka mieści oprócz dłoni również część ramienia (które nie przylega i nie poci się w kontakcie z jej powierzchnią) i jest idealna dla ustawień „low sensitivity” (niska czułość). Szkoda trochę, że QcK+ nie ma innych wariantów kolorystycznych.

Icemat 2nd Edition została wykonana ze szkła. Matowa, lekko chropowata powierzchnia i efektowne, gustowne logo w rogu sprawiają, że jeśli chodzi o wygląd, model Icemat ciężko będzie zdystansować. Zaokrąglone krawędzie i rogi podkładki zabezpieczają dłoń przez urazami. Sześć antypoślizgowych, gumowych podstawek zapewnia bardzo dobre trzymanie podłoża. Większość myszek działa na Icemat bez problemu (jednak dwa tanie modele optyczne źle współpracowały). Trwałość, twardość i pewność zachowania kształtu podkładki to zalety. **Minusem są wyraźnie słyszalne, niemiłe od-**



Zwykle-niezwykle podkładki: Icemat 2nd Ed. po lewej i Steelpad QcK+.

głosy, gdy myszka przesuwa się po powierzchni szkła. Nawet specjalne ślizgacze, które nakleja się na spód myszki, nie likwidują tego niefajnego efektu.

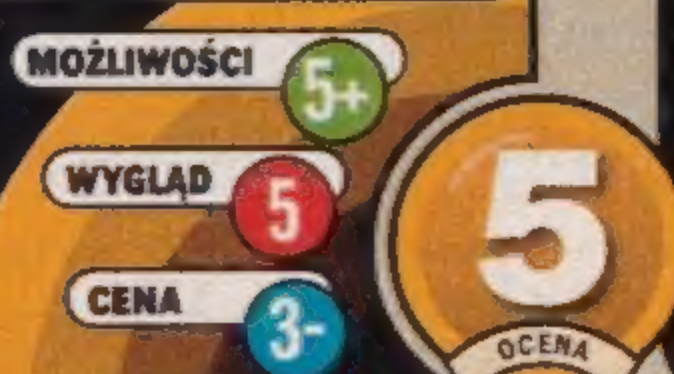
Czy takie podkładki są potrzebne? To zależy od twoich potrzeb – większości graczy wystarczy przecież normalne podkładki...

Steelpad QcK+

Producent:	Steelpad
www.steelpad.pl	
Dostarczył:	Multimedia Vision
www.mmv.pl	
😊	jakość materiałów i wykonania • rozmiar XXL • gwarancja 12 miesięcy • idealnie przylega do blatu biurka • przyjemna w dotyku
😞	brak innych wariantów kolorystycznych • mimo wszystko – cena

Dane techniczne	cena dystrybutora
• wymiary: 450 x 400 mm	69,00
• powierzchnia: tkanina	
• elastyczność: miękka	
• kolor: czarna	
• ślizgacze: nie potrzeba	
• spód: antypoślizgowa powłoka z gumy	

Idealna dla graczy, niska i bardzo duża podkładka. Sprawdza się znakomicie przy myszkach kulkowych i optycznych.



Icemat 2nd Edition

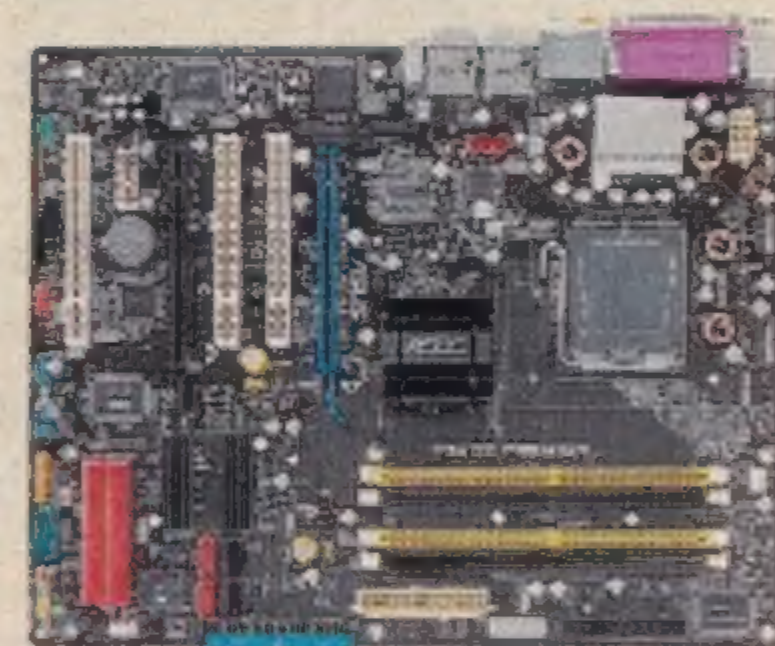
Producent:	Steelpad
www.steelpad.pl	
Dostarczył:	Multimedia Vision
www.mmv.pl	
😊	precyzja wykonania • opakowanie i zabezpieczenie • gwarancja na 12 miesięcy • twardość i trwałość • 6 wariantów kolorystycznych • design
😞	dość wysoka • nieprzyjemne dźwięki podczas przesuwania myszy • cena

Dane techniczne	cena dystrybutora
• wymiary: 250 x 300 mm	139,00
• powierzchnia: szkło	
• kolor: czarny i 6 do wyboru	
• ślizgacze w zestawie	
• spód: 6 antypoślizgowych podstawek	

Chłodna, szklana podkładka o efektownym wyglądzie i kształcie.



tunera TV/FM umożliwiają ponadto nagrywanie programów telewizyjnych oraz słuchanie radia.



Źródło: Asus

Konkurencja

Gadu-gadu i Tlen.pl, multi-komunikator Miranda IM, wyszła w wersji 0.4, ponoć dużo stabilniejszej od poprzednich. Program prezentuje się stosunkowo prosto, ale oferuje ponad 360 wtyczek, które umożliwiają jego całkowite spersonalizowanie. Zobacz na <http://www.miranda-im.org/>.

Źródło: Miranda



Lexmark P315 to nowa plujka specjalnie do fotografii. Zdjęcie 10 x 15 cm ma się drukować w niecałe 40 s (w rozdzielczości 4800 dpi). Najciekawsze, że P315 nie potrzebuje PC – drukuje bezpośrednio z kart pamięci (Compact Flash Memory Stick).

Źródło: Lexmark



NVIDIA Corporation poinformowała, że w ciągu ostatnich pięciu miesięcy dostarczyła na rynek ponad 750 tys. chipsetów NVIDIA nForce4 SLI dla procesorów AMD64. Uruchomiono też witrynę dla posiadaczy systemów NVIDIA SLI: <http://SLI-zone.com/>.

Źródło: NVIDIA



Ziemia nie zatrzymała się w swym nieustannym obrocie, dzień znowu nastał po nocy. Wielu z was jest wyraźnie zaskoczonych brakiem na firmamencie naszych wielkich antagonistów i tym, że sklepienie niebieskie nie runęło bez tej atlasowej podpory. W Waszych listach czuć obawę przed niepewną przyszłością i złym losem, ale mówię Wam gromkim głosem: bez obaw!

A teraz zapraszam do lektury tego, co wybiły Wasze serca i napisały dłonie. Komentarze, głosy sprzeciwu, bluzgi i inne opowieści dziwnej treści jak zwykle możecie przysyłać na click@click.pl.

Jak mogliście?

Gdzie info o następnym numerze! 5 rocznica! - jak mogliście o niej zapomnieć? Nie mogę wam tego wybaczyć. czekałem na ten numer od roku, a wy...

Masterjarek

Info o następnym numerze. Bijemy się w pierś, powinno być! W tym Clicku już jest. Piąte urodziny - nie zapomnieliśmy! W tej burzy i zamieszaniu nie było czasu na świętowanie. Myślę, że z namiżką odbijemy to czytelnikom next year. Pozdrowka.

...

Boberek bez majtek

Reklamy powinny być kozackie skoro już są!!!. W ostatnim numerze była taka reklamka „Platynowa Kolekcja Gorący Towar”. Kojarzycie, nie?

Była na niej taka kłęcząca laska w czarnym bikini, która trzymała gierkę „Gothic II”. Czy nie byłoby lepiej gdyby owa dupcia kłęczała sobie BEZ MAJTEK(!!!), a tym „Gothic II” by zastąpiła sobie „boberka”!!! Zapewniam Was że z miejsca bym skoczył do sklepu po te gierkę. Wiem że nie od Was zależy wygląd takiej reklamy, ale pomysł można podsunąć kolesiowi, który zapłacił Wam za umieszczenie jej w gazetce. Rozważcie to poważnie!!!

Hubert

Myślę, że Gothic II wcale by Ci się nie spodobał. Rozejrzyj się za Lula: The Sexy Empire lub Airline 69: Powrót do Casablanki, kup nowego Playboya i za-

żywaj dużo ruchu, prędzej się eee rozładujesz, lol. A dla Twojej informacji: boberki chowają się w żeremiach, wcale nie trzeba ich zaskaniać i raczej nikt nie kłęczy bez majtek w ich pobliżu.

...

DVD i CD

Pozdro dla całej redakcji Clicka! Mam jedną prośbę żeby Click był wydawany w wersji DVD i CD. Wersja DVD mogłaby być droższa, ale więcej by było demo i innych rzeczy. Na przykład moglibyście zamieścić demo HL2 które zajmuje ponad 700MB. Pełne wersje zamieszczalibyście te same co na CD.

C.G.N

Cze, też z chęcią dorzuciłbym płytę DVD. To jednak jest decyzja z rodzaju tych strategicznych i różne ważne głowy musiałyby długo kiwać się nad tym zagadnieniem. Powiem tak - na razie (nie) przewidujemy wersji DVD, zmian w objętości czasopisma itd. Niczego jednak nie przesądzamy, wersja DVD na pewno jest do rozważenia... w przyszłości. Czy dalekiej?

...

Świetność w oczach

(...) ja kupuje po to clicka żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Po co dawać tyle płyt jak większość je wyrzuca (...). Zastanówcie się nad tym! Kupie jeszcze jeden numer, łudząc się że to wasz pierwszy numer i jeszcze się ockniecie i odzyskacie świetność w moich oczach. Pozdrawiam.

Spyke

Podobno kupujesz Clicka, żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Może Cię zaskoczę, ale zawartość Clicka pokrywa się z Twoimi oczekiwaniami. No chyba, że chcesz gruszek na wierzbie - w takim razie napisz do Działkowicza i nie zwracaj gitary.

Pozdrawiam.

PS. Napisz, gdzie wyrzucasz płyty z Clicka, parę osób na pewno z chęcią je poziera.

...

Fajniejsza gra

Siemka! Od kiedy sobie kupiłem kompa, kupuje Clicka. Wszystko jest OK tylko gry nieciekawe. Moglibyście w następnym numerze dołączyć jakąś fajniejszą grę np. Trackmania Sunrise albo Grand Theft Auto 3. A tak poza tym jesteście super.

Filip ze Warszawy

Dzięki, wiesz, gry są różne i tak też jest w Clicku. Staramy się prezentować przekrój wszystkich kategorii. Poza tym, zazwyczaj jest tak, że gdy ktoś kocha RPG, to np. nie znosi platformówek, jeśli przepada za przygodówkami, to gry akcji nie za bardzo mu podchodzą. Wszystkich nie zadowolisz. GTA nieprędko trafi do czasopism. Dopóki wydawca osiąga zyski ze sprzedaży gry, nie opłaca mu się szastać licencją i zwiększać dochody innych.

...

Wszechmocni

Mam prośbę do wszechmogącej redakcji CLICKA.

DAJCIE WKOŃCU JAKIŚ PLAKAT, NARAZIE WAS TYLKO PROSZĘ, POTEM ZACZNĘ WAS BŁAGAĆ !!! =)

POZDRAWIAM CALUTKĄ REDAKCJĘ. VELASQUEZ

I moc z Tobą. Przygotowujemy zdjęcie naczelnego w stosownym stroju i dumnej pozie, sesja fotograficzna trwa, pełnoformatowy plakat już wkrótce. Jeśli chciałbyś natomiast coś innego na plakacie, to możemy Ci zaproponować mar-

Dzisiejsze czasy



twą naturę albo wiejskie pejzaże. Napisz, co wybierasz, niekoniecznie w błagalnym tonie.

Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (niewyspany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Texty w numerze: Łukasz Bonczol, Maciej Smoliński, Dawid Muszyński, Piotr Lewandowski, Marcin Sołtys, Maciej Lewczuk.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak. Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański. Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski. Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukienice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy - Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skut-

kuje odpowiedzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl



CAŁKIEM NOWY

No i możesz poszaleć :-)))

FAJNY.PL

JEDYNY TAKI FAJNY W SIECI

ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI

129,90
DRIV3R (PL)

69,00
Fair Strike (PL)

79,00
Prince of Persia: Warrior Within (PL)

99,90
SWAT 4 (PL)

129,00
Men of Valor (PL)

99,00
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)

99,00
House of the Dead III

139,00
Sims 2 (PL)

99,00
Rome: Total War (PL)

39,90
Medal of Honor: Allied Assault

39,90
Battlefield 1942 Classic

99,00
Warhammer 40,000: Dawn of War (PL)

99,00
Playboy: the Mansion (PL)

99,90
Sonic Heroes

99,90
Constantine (PL)

49,00
Port Royale 2 (PL)

19,90
Big Mutha Truckers (PL)

69,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL)

89,00
Sims 2: Na Studiach (PL)

59,90
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)

59,90
Gothic: Noc Kruka (PL)

19,90
Hard Truck 18 Wheels of Steel

99,90
Imperial Glory (PL) (DVD)

39,90
The Lord of the Rings: The Two Towers (PL)

99,90
Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL)

99,00
Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)

99,90
BloodRayne 2 (PL)

99,90
Kozacy 2: Wojny Napoleońskie (PL)

99,00
Half Life 2

99,90
Silent Hunter III

99,90
The Punisher (PL)

129,00
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

99,90
Project Snowblind (PL) (DVD)

199,00
World of Warcraft

39,00
Pool Paradise

99,00
Rollercoaster Tycoon 3 (PL)

69,00
Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL)

99,90
Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PL) (DVD)

69,00
Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL)

59,00
Kult: Heretic Kingdoms (PL)

99,00
Call of Duty: Deluxe Edition (PL)

49,00
Half Life: Bastard

99,00
Pacific Fighters (PL)

99,90
Championship Manager 5 (PL)

99,90
Empire Earth 2 (PL)

59,00
Gothic 2 (PL)

69,90
Sacred: Underworld (PL)

49,90
Dungeon Siege (PL)

19,90
Nekromania: Traps of Darkness

169,00
Star Wars: Republic Commando

99,00
Flatout

129,00
Sid Meier's Pirates!

69,00
Star Wars: Knights of the Old Republic (PL)

nowości, zadzwon, zapytaj dźwięki, filmy, dźwięki... kierownice i pady PC

69,00
Homeworld (PL)

19,90
Zeus Pan Olimpu (PL)

19,90
Ghost Recon (PL)

19,90
Syberia (PL)

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

49,90
Magix Hip Hop Maker

49,00
Magix Techno Maker

69,90
Magix Music Maker 2003

49,00
Saitek P120

119,00
Saitek P880

169,00
Kierownica Saitek R220

Aleksander (PL) 119,00	Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00	Podbój Rzymu (PL) 59,00	Taxi Driver Underground (PL) 27,90
Air Strike 3D 19,90	Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu 39,90	Polanie II 49,00	Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
Battlefield 1942 99,90	Heart of Iron 2 (PL) 99,00	Pop Life (PL) 49,90	TOCA 2 99,00
Battle Mages (PL) 59,00	Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90	Pinball i gry zręcznościowe 25,00	True Crime 159,00
Bowling (Kreglo) 19,90	Hidden & Dangerous 2 79,00	Prince of Persia 19,90	Wareaby 49,00
Call of Duty Deluxe Edition (PL) 99,00	Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL) 69,90	Piraci z Karaibów (PL) 19,90	Warhammer 40K: Fire Warrior 59,00
Call of Duty (PL) 69,00	Hugo: Tropikalna Wyspa 4 79,00	Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90	Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90	Jazz Jack Rabbit 29,90	Project Snowblind (PL) (DVD) 99,00	Władca Pierścieni: Bitwa o Środkie Ziemie (PL) (DVD) 159,00
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) 29,90	Immortal Cities: Children of the Nile (PL) 99,90	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00	UEFA Champions League 2004 - 2005 119,00
Commandos 3: Destination Berlin 49,90	Kapitan Pazur (PL) 29,90	Real DVD/CD 42,90	Victoria + Dwa Trony Wojna Ros + Korona Polnoć (PL) 99,90
D-Day (PL) 69,00	Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) 69,90	Runaway a Road to Adventure 39,00	Zoo Tycoon 2 (PL) 99,00
Dungeon Siege (PL) 49,90	Madden NFL 99 19,90	Sacred (PL) 49,00	
Counter Strike: Condition Zero 79,00	Max Payne 2: The Fall of Max Payne 79,00	Sasiedzi z Plekta Rodem (1+2) (PL) 59,00	
Diablo II + Diablo II: Pan Zniszczenia (PL) 99,00	Men of Valor (PL) 129,00	Second Sight 99,90	
Disciples II: Bunt Elfów (PL) 19,90	Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (DVD) 139,00	Settlers IV (PL) 59,90	
Etherlords II (PL) 19,90	Medieval Lords (PL) 69,00	Schizm II: Kameleon 49,00	
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL) 19,90	Metalheart: Replicants 99,00	Schizm (dvd lub SCG) 42,90	
Fifa 2005 139,00	Rampage (PL) 99,00	Schizm (dvd lub SCG) 42,90	
Far Cry (PL) 49,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00	Sims: Balanga (PL) 59,00	
Fair Strike (PL) 69,00	Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL) 59,90	Sims: Double Deluxe (PL) 59,00	
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90	Need for Speed Underground 2 139,00	(zawiera The Sims, Sims 2, Sims 3) 134,90	
Football Manager 2005 (PL) 99,00	Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00	Sims zwierząt (PL) 74,90	
Football Manager 2005 (PL) 99,90	NHL 2005 139,00	Sims Gwiazdy 79,00	
Full Spectrum Warrior (PL) 99,90	Nuclear Strike 19,90	Sims wakacje (PL) 59,00	
Future Cop L.A.P.D. 19,90	Pluton (PL) 9,90	Sims Deluxe (PL) 79,00	
Gothic 2 59,90		Sim City 4 (PL) 39,90	
Gry Karciane 1 25,00		Silent Storm + Sentinels (PL) 59,90	
Gry Karciane 1&2 39,00		Soldier of Fortune II Gold 69,00	
Gry Karciane 2 25,00		Soldiers: Heroes of World War II (PL) 99,00	
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 19,90		Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords 159,00	

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSJI: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedawca hurtowy: EXE, ul. Kolistka 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

KONTROLA JEST KLUCZEM DO ZWYCIĘSTWA.



SERIA, KTÓRA ZMIENIŁA OBLICZE STRATEGICZNYCH GIER CZASU RZECZYWISTEGO,
DOCZĘKAŁA SIĘ EWOLUCJI O IŚCIE EPICKIEJ SKALI.
NOWY INTERFEJS DAJE CI NIESPOTYKANĄ DOTYCHCZAS KONTROLĘ.
PRZEŚLEDŹ NA NOWO CAŁĄ EWOLUCJĘ LUDZKOŚCI, PRZEZ 12.000 LAT HISTORII PODBOJÓW.



NIEZWYKŁY ROZMACH
PONAD 500 UNIKALNYCH JEDNOSTEK
I BUDOWLI W TOCZĄCEJ SIĘ NA
PRZESTRZENI 12.000 LAT KAMPAII

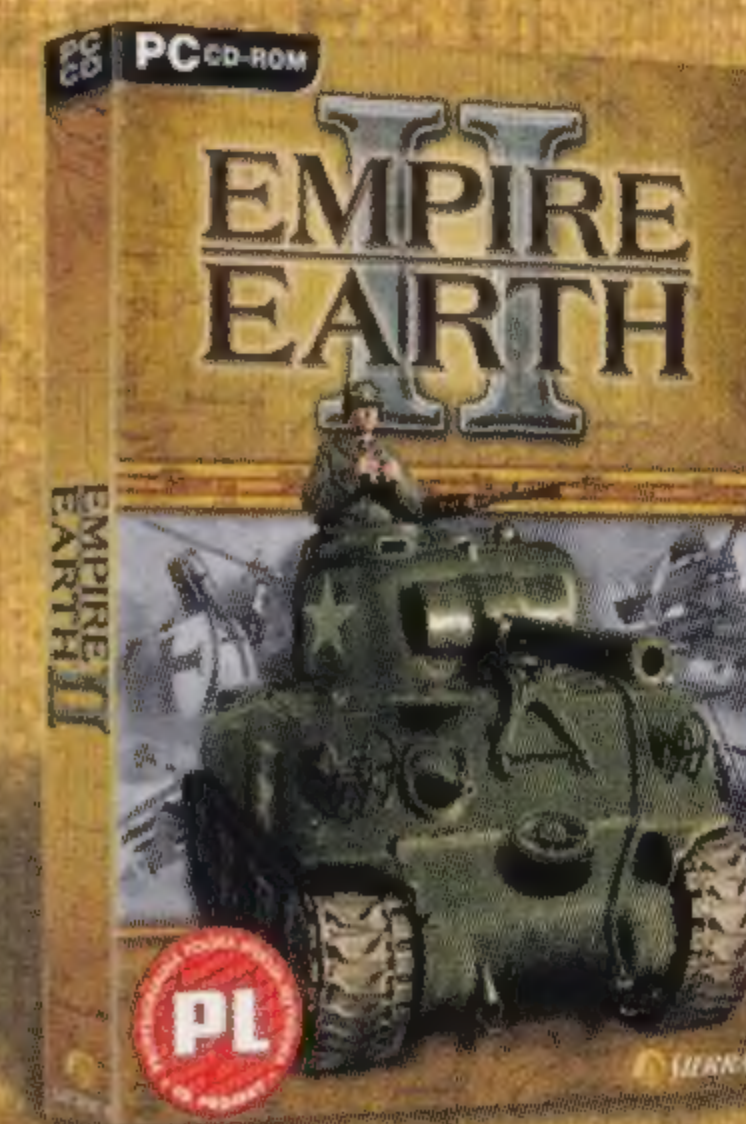
NIEOGRANICZONA KONTROLA
CAŁKOWICIE NOWA JAKOŚĆ DZIĘKI
INNOWACYJNEMU SYSTEMOWI
PLANOWANIA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

NIESPOTYKANY REALIZM
ZMIENNE ŚRODOWISKO GRY,
ZRÓŻNICOWANE PORY ROKU
I WARUNKI POGODOWE

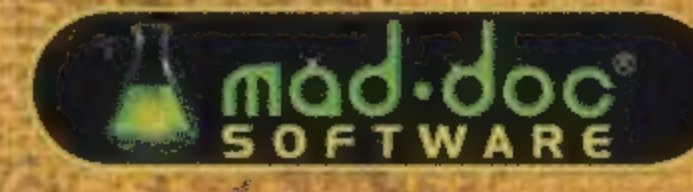
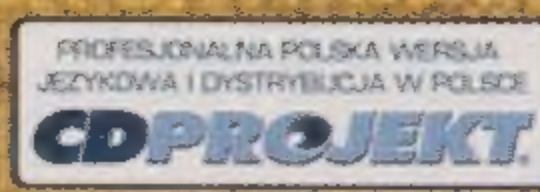
W SPRZEDAŻY
OD MAJA!

SPECJALNIE DLA POLSKICH
GRACZY PŁYTA DODATKOWA
ZAWIERAJĄCA ŚCIEŻKĘ
DŹWIĘKOWĄ, FILM
O PRODUKCJI GRY
ORAZ GALERIĘ GRAFIKI!

EMPIRE EARTH®



WWW.EMPIREEARTH2.COM • WWW.CDPROJEKT.INFO



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Empire Earth, Sierra oraz logo Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Mod.Doc Software, Mad Doc, butelka Mad Doc oraz logo Mad Doc są zarejestrowanymi znakami Mod.Doc Software, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Części tego oprogramowania są użyte na podstawie licencji: © 2005 Mad.Doc Software, LLC. GameSpy oraz logo "Powered by GameSpy" są zarejestrowanymi znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. NVIDIA, logo NVIDIA, GeForce oraz logo "The Way It's Meant to be Played" są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prawnych posiadaczy.